

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS
DI SMK NEGERI 1 PENGASIH**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan**



**Oleh:
Anindita Agustania
NIM 07513241031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

Anindita Agustania
NIM. 07513241031

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) menghasilkan video pembelajaran untuk mata pelajaran promosi dinamis, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada kelas XII di SMK N 1 Pengasih. (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran untuk mata pelajaran promosi dinamis di SMK N 1 Pengasih sehingga layak diterapkan untuk media pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* yang menghasilkan video pembelajaran untuk mata pelajaran promosi dinamis dengan durasi video selama 15 menit. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode milik Alles and Trollip, yang meliputi 3 langkah pengembangan, yaitu (1) *planning* : menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, dan menghasilkan gagasan. (2) *design* : membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, dan mempersiapkan skrip. (3) *development* : memproduksi video dan audio, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan merevisi.

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk video pembelajaran yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai pengguna media tersebut. Keseluruhan hasil uji coba menunjukkan hasil yang baik yaitu memperoleh kategori Layak dengan rincian : (1) uji ahli materi mendapatkan hasil rerata 3,55 yaitu dikategorikan layak (2) uji ahli media mendapatkan hasil rerata 3,5 yaitu dikategorikan layak (3) uji skala kecil oleh siswa mendapatkan hasil rerata 3,5 yaitu dikategorikan layak, (4) uji skala besar oleh siswa mendapatkan hasil rerata 3,19 yaitu dikategorikan layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan media tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK N 1 Pengasih.

Kata Kunci : Pengembangan, video pembelajaran, promosi dinamis

ABSTRACT

DEVELOPING LEARNING VIDEO FOR THE DYNAMIC PROMOTION SUBJECT AT SMK NEGERI 1 PENGASIH

**Anindita Agustania
NIM 07513241031**

This study aims to: (1) produce a learning video for the dynamic promotion subject which is appropriate to be applied as learning media for Grade XII of SMKN 1 Pengasih, and (2) investigate the appropriateness of the learning video for the dynamic promotion at SMKN 1 Pengasih in order to be appropriate to be applied as learning media.

The development of the learning video for the dynamic promotion subject at SMK Negeri 1 Pengasih employed the Research & Development method by Allesi & Trollip, consisting of three development steps, i.e.: (1) planning: determining needs and objectives, collecting resources, and producing ideas; (2) design: making the flowchart and storyboard and preparing the script; and (3) development: producing the video and audio, programming the materials, preparing the supporting components, evaluating, and revising.

The result of the development research was a learning video product of which the appropriateness was assessed by a media expert, a materials expert, and students as users of the media. On the whole, the tryouts showed good results in the appropriate category with the following details. (1) from the materials expert the mean score was 5.55, which was in the appropriate category. (2) from the media expert the mean score was 3.5, which was in the appropriate category. (3) from the small-scale tryout involving students the mean score was 3.5, which was in the appropriate category. (4) from the large-scale tryout involving students the mean score was 3.19, which was in the appropriate category. Based on the media appropriateness assessment, it can be concluded that the learning video is appropriate to be used as learning media for the dynamic promotion subject at SMKN 1 Pengasih.

Keywords: *developments, learning video, dynamic promotion*

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS
DI SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Disusun oleh :

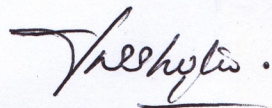
Anindita Agustania
NIM 07513241031

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

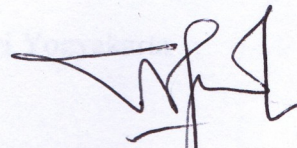
Yogyakarta, Juni 2014

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Kapti Asiatun, M. pd
NIP. 19630610 198812 2 001



Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112001

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS
DI SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Disusun oleh :

Anindita Agustania

NIM 07513241031

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 25 Juni 2014

TIM PENGUJI

Nama	jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Noor Fitrihana, M. Eng	Ketua Penguji	 Juni 2014
Kapti Asiatun, M. Pd	Sekretaris	 Juni 2014
Sugiyem, M. Pd	Penguji	 Juni 2014

Yogyakarta, 25 Juni 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Anindita Agustania

NIM : 07513241031

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 25 Juni 2014

Yang menyatakan,



Anindita agustania
NIM. 07513241031

MOTTO

No matter how good or bad your life is, wake up everyday and be thankful you still have one. (Ritu Ghatourey)

Keberhasilan seseorang bukan dinilai dari hasil yang telah dicapai tetapi berat, ringan, dan jumlah rintangan-rintangan yang ia hadapi saat ia berusaha meraih keberhasilan itu sendiri.” (Booker T. Washinton)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah

Atas segala limpahan rahmat dari ALLAH SWT,

KUPERSEMBAHKAN KARYA SKRIPSI INI UNTUK :

*Suami tercinta, Tondy Semestario,
Untuk kasih sayang dalam suka maupun dukaku, terima kasih untuk doa dan
dukungan selama ini,*

*Anakku tersayang, Danadipa Arka Ganesha
Untuk semangat dan kasih sayangnya.*

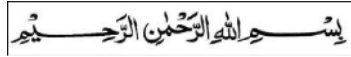
*Ibunda tercinta, Lilis Susilo Wardani
Yang selalu memberi dukungan dan doa di setiap langkahku,*

*Ayahanda, Idi Sadono,
Yang selalu mengingatkan dan memberikan motivasi untukku,*

*Sahabat – sahabatku,
Umi Nurul, Delarosa, Ani Kurniati, Putri, Vika, Damar, Lila dan Vinaang
Yang telah banyak membantuku dan selalu memberi dukungan,*

*Teman–teman Pendidikan Teknik Busana 2007
Yang telah memberikan kebersamaan yang indah,*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya. Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi.
2. Prapti Karomah, M. Pd selaku Validator media pembelajaran yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Afif Ghurub Bestari, S. Pd selaku Validator materi pembelajaran yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Sugiyem, M. Pd selaku penguji Tugas Akhir Skripsi yang memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Kapti Asiatun, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Drs. Tri Subandi, M. Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Pengasih yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
8. Para guru dan staf SMK Negeri 1 Pengasih yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semuapihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian teori	10
1. Penelitian pengembangan.....	10
2. Media Pembelajaran.....	14
3. Video pembelajaran	17
4. Sekolah menengah kejuruan	29
5. Tinjauan tentang mata pelajaran promosi dinamis	36
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	43
C. Kerangka Pikir.....	46
D. Pertanyaan Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Model pengembangan	50
B. Prosedur pengembangan	51

1. <i>planning</i>	51
2. <i>Design</i>	51
3. <i>Development</i>	52
C. Subjek Penelitian	53
D. Metode dan Alat Pengumpul Data	54
E. Teknik Analisis data	59
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Data UjiCoba.....	63
B. Analisis Data.....	63
C. Kajian Produk	69
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Simpulan.....	86
B. Keterbatasan Produk	87
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	88
D. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian yang Relevan	45
Tabel 2. Kisi kisi Instrumen kelayakan media ditinjau dari segi media	56
Tabel 3. Kisi kisi Instrumen kelayakan media ditinjau dari segi materi.....	57
Tabel 4. Kisi kisi Instrumen kelayakan media ditinjau dari segi siswa.....	58
Tabel 5. Kategori skala likert	60
Tabel 6. Kriteria Penilaian Ideal.....	61
Tabel 7. Pedoman hasil konversi data kriteria penilaian ideal	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran	15
Gambar 2.Kerangka Pikir Penelitian	48
Gambar 3.Skema Prosedur Pengembangan Media Video	53
Gambar 4.Diagram hasil uji kelayakan ahli Materi.....	64
Gambar 5.Diagram hasil uji kelayakan ahli media.....	66
Gambar 6.Diagram hasil uji lapangan skala kecil	67
Gambar 7. Diagram hasil uji lapangan skala besar.....	68
Gambar 8.Pembuatan <i>flowchart</i>	74
Gambar 9.Contoh gambar model dalam video sebelum direvisi	80
Gambar 10.Contoh gambar model dalam video setelah direvisi.....	80
Gambar 11.Contoh tulisan dalam video sebelum direvisi	81
Gambar 12.Contoh tulisan dalam video setelah direvisi	81
Gambar 13.Contoh tulisandalam video sebelum direvisi	81
Gambar 14.Contoh tulisan dalam video setelah direvisi	82
Gambar 15.Contoh tulisan dalam video sebelum direvisi	82
Gambar 16.Contoh tulisan dalam video setelah direvisi	82
Gambar 17.Contoh Pose berputar 180 derajat (setengah lingkaran)	83
Gambar 18.Contoh pose berputar 270 derajat (3/4 lingkaran).....	83
Gambar 19.Contoh pose berputar 1 lingkaran penuh	83
Gambar 20.Contoh gambar bentuk panggung sebelum direvisi	84
Gambar 21.Contoh gambar bentuk panggung setelah direvisi	84

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.Silabus
- Lampiran 2.Materi pelajaran
- Lampiran 3.Instrumen penelitian
- Lampiran 4.Validitas dan Reabilitas
- Lampiran 5.Hasil penelitian
- Lampiran 6.Dokumentasi
- Lampiran 7.Surat izin penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada *text book* atau *power point* dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan untuk pembelajaran produktif sendiri media yang layak dan

memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses mengajar dapat diperhatikan dengan baik. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa.

Dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada siswa. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada mata pelajaran promosi dinamis merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses peragaan busana yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media *audio visual* dan

mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

SMK N 1 Pengasih merupakan sekolah menengah kejuruan negeri dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. Setiap kompetensi yang diajarkan mengacu pada silabus yang telah ditetapkan. Salah satu standar kompetensi yang ada di SMK N 1 Pengasih program keahlian busana butik kelas XII semester 5 ialah promosi dinamis atau peragaan busana. Standar kompetensi promosi dinamis adalah kompetensi wajib lulus untuk seluruh siswa dan materi ini wajib dikuasai oleh semua siswa. Kompetensi ini membahas semua materi peragaan busana sesuai dengan silabus. Pengamatan penulis pada saat observasi di SMK N 1 Pengasih dalam proses pembelajaran promosi dinamis di kelas kurang kondusif, proses pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantu modul cetak yang tampilan gambarnya kurang jelas dan kurang menarik, menyebabkan penyampaian materi ajar menjadi kurang bervariasi sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pengembangan atau pembaharuan perlu dilakukan karena dengan adanya inovasi dan variasi dalam pembelajaran diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih jelas, variatif, efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti melakukan observasi yang disusun berdasarkan dengan pedoman observasi yang disusun berdasarkan hasil pengamatan langsung dengan mewawancarai guru pengampu mata pelajaran promosi dinamis dan pengamatan terhadap lingkungan. Materi yang terdapat pada mata pelajaran promosi dinamis membutuhkan gambar contoh yang tepat dan jelas, namun guru menyampaikan bahwa belum memiliki cukup keahlian untuk membuat media pembelajaran berbantuan komputer. Sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kurangnya proses pemahaman siswa mengenai isi materi pembelajaran yang menyebabkan nilai siswa belum mencapai nilai KKM mata pelajaran promosi dinamis yaitu sebesar 75. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan kelas XII SMK Negeri 1 Pengasih hampir 28,5% yang belum mampu mencapai nilai ketuntasan belajar minimal.

Salah satu cara untuk mempermudah siswa dalam memahami isi materi ajar yang disampaikan oleh guru pada materi promosi dinamis adalah dengan membuat media yang mampu menggabungkan antara tulisan dengan gambar sehingga materi menjadi lebih jelas dan menarik. Salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan mata pelajaran promosi dinamis ialah media video pembelajaran. Media video pembelajaran ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari tulisan, gambar, serta animasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran promosi dinamis. Penggunaan media video

pembelajaran untuk mata pelajaran promosi dinamis diharapkan dapat membantu memperjelas materi ajar, membuat variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar sekaligus memaksimalkan fasilitas yang tersedia di ruang kelas yang berupa LCD proyektor. Media video pembelajaran ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa.

Bertolak dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK N 1 Pengasih yang dirumuskan dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada modul dan power point sehingga siswa pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru.

2. Siswa kurang perhatian dan konsentrasi dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran promosi dinamis.
3. SMK Negeri 1 Pengasih belum terdapat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.
4. Nilai siswa pada mata pelajaran promosi dinamis masih dibawah KKM, yaitu 75.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul masih sangat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video pada mata pelajaran promosi dinamis, subjek uji coba adalah peserta didik kelas XII program keahlian butik di SMK Negeri 1 Pengasih.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran promosi dinamis dengan menggunakan media video pembelajaran.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran untuk mata pelajaran promosi dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih. Video pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Video sebagai media pembelajaran disajikan dalam bentuk kepingan DVD dengan format mpeg, foto menggunakan format jpg sedangkan untuk audio menggunakan wav.
2. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video menggunakan *camtasia studio 7*, sedangkan untuk pengeditan foto menggunakan *photoshop*.
3. Video pembelajaran promosi dinamis ini berisikan contoh-contoh video dan gambar tentang materi promosi dinamis dengan durasi video 15 menit, video ini dapat diputar dengan menggunakan DVD.
4. Video pembelajaran promosi dinamis ini banyak mengutip cuplikan gambar dan video tentang fashion show di *youtube* yang kemudian

peneliti gabungkan dalam satu video pembelajaran sesuai dengan materi promosi dinamis.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ditinjau secara teoritis dan secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah siswa dalam menyerap pelajaran khususnya mata pelajaran promosi dinamis dan diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran mata diklat promosi dinamis pada khususnya sehingga mendukung pencapaian tujuan program pendidikan.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari mata pelajaran promosi dinamis untuk siswa di SMK Negeri 1 Pengasih.

c. Bagi Guru

Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran promosi dinamisdi SMK Negeri 1 Pengasih, sertadapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran promosi dinamis, serta dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan juga disebut *research and development*. Menurut Sugiyono (2006 : 407) metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan dengan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Gay (1990) model penelitian dan pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif yang berupa material pelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011) penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, sedangkan menurut Sukmadinata (2009 : 164) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran,

pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll. Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat keempat ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang efektif. Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat dipakai untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

Prosedur pengembangan yang dilakukan Borg and Gall (1983) dalam Tim Puslitjaknov (2008:10) melalui 10 langkah :

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan,
- 2) Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan), perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau uji coba skala kecil atau *expert judgement*),
- 3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi,
- 4) Melakukan uji coba lapangan tahap awal: pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara, atau kuisioner, dan dilanjutkan analisis data,
- 5) Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba lapangan awal,
- 6) Tes atau penilaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran,
- 7) Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran uji lapangan utama,

- 8) Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kuisioner,
- 9) Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan,
- 10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebar luaskan produk.

Menurut Sugiyono (2012: 335), langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi sebagai berikut:

- 1) Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam data empirik. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi,
- 2) Pengumpulan informasi, yaitu pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut,
- 3) Desain produk, yaitu penjelasan mengenai produk yang akan dihasilkan,
- 4) Validasi desain, yaitu proses kegiatan untuk meniali apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk terbaru, sebelum fakta lapangan,
- 5) Revisi desain, yaitu memperbaiki desain produk oleh peneliti berdasarkan hasil validasi oleh ahli,
- 6) Uji coba produk, yaitu melakukan pengujian penggunaan produk untuk mengetahui efektivitas produk tersebut. Uji coba dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen dengan kelas control,
- 7) Produk, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba produk,
- 8) Uji coba pemakaian, yaitu menerapkan produk baru dalam lingkup yang lebih luas,
- 9) Revisi produk, yang dilakukan apabila dalam pemakaian pada lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan,
- 10) Produksi masal, yaitu apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak dalam beberapa kali pengujian, maka dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan untuk memproduksi produk tersebut secara masal.

Model pengembangan menurut Alessi & Trollip (2001), langkah-langkah yang dilakukan, yaitu:

1. *Planning* (perencanaan)
 - a. Menentukan kebutuhan dan tujuan, kebutuhan dan tujuan meliputi apa yang akan diketahui atau bisa dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran.
 - b. Mengumpulkan sumber, sumber yang dimaksud seperti buku referensi, materi-materi sumber asli, film maupun pengetahuan dari orang lain di bidang tersebut yang mendukung pembuatan video.
 - c. Menghasilkan gagasan, tahap ini merupakan curah pendapat (*brainstorming*) untuk menghasilkan gagasan kreatif dalam pengembangan.
2. *Design* (tujuan)
 - a. Membuat *flowchart*, pembuatan *flowchart* untuk mempermudah jalannya program khususnya operasi pelaksanaan pada komputer.
 - b. Membuat *storyboard* secara tertulis, tahap ini meliputi merencanakan (*drafting*), menulis dan merevisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian memvalidasinya.
 - c. Mempersiapkan skrip, tahap ini meliputi perencanaan narasi, instrumen, animasi pada video.
3. *Development* (pengembangan)
 - a. Memproduksi video dan audio, dalam tahap ini pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung pengembangan.
 - b. Menyiapkan komponen pendukung.
 - c. Memprogram materi, tahap ini merupakan tahap penggabungan semua materi yang dikembangkan termasuk aplikasi program yang akan digunakan.
 - d. Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, prosedur penelitian pengembangan video pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu mengacu pada prosedur pengembangan Alles and Trollip (2001), yaitu: (1) *planning* : menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, dan menghasilkan gagasan. (2) *design* : membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, dan mempersiapkan skrip. (3) *development* : memproduksi video dan audio, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan merevisi.

2. Media Pembelajaran

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih (1996), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:1), media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru.

Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan atau pengajaran. Guru dituntut untuk harus selalu kreatif dan memahami kebutuhan mengajar seiring dengan majunya teknologi. Berikut ini akan disajikan mengenai pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran.

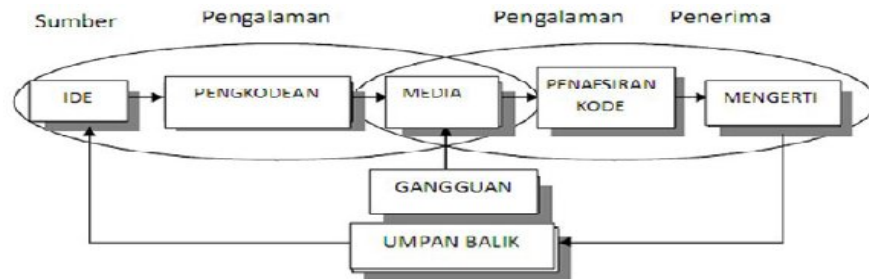
Menurut Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad (2004:2) pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya

tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Media pembelajaran memiliki posisi tersendiri dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2010:7) posisi media dalam pembelajaran dapat dilihat pada gambar



Gambar 1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Menurut pernyataan Ramiszowki yang dikutip oleh Neozonk (2007:11) mengungkapkan : *“media at the carriers on messages, from some transmitting sorce which may be a human being or inanimate object, to the receiver of the message (which in our case is the learner)”*. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaru-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Bretz yang dikutip oleh Sadiman (2006 : 2) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok :

- a. Suara (*sound*), dibedakan pula menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).
- b. Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan symbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.
- c. Gerak.

Menurut Gerlach dan El yang dikutip oleh Arsyad (2004:12). ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Fiksatif (*fixative property*), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
- b. Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.
- c. Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, simbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran.

Media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sebab dengan adanya media siswa dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio visual dengan video atau film.

Menurut Seels & Richey (1994) yang dikutip Azhar Arsyad (2004:29) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam 4 kelompok, yaitu : a) media hasil teknologi cetak, b) media hasil teknologi audio visual, c) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, d) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan tiga ciri yaitu suara (*audio*), bentuk (*visual*), dan gerak (*motion*) Brest dalam Ayip (2003:16) membagi media menjadi:

- a. Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek yang dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk dalam jenis ini adalah televisi, video tape, dan film gerak.
- b. Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara dan objeknya dapat dilihat namun tidak ada gerakan seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recordings*).
- c. Media *audio-semi motion*, mempunyai suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh, dan *tele blackboard*.
- d. Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek gerak, tapi tanpa mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak.
- e. Media *still visual*, yakni ada objek tetapi tidak ada gerakan seperti film strip dan slide tanpa suara.
- f. Media audio, hanya mengeluarkan suara seperti radio, telepon, dan audio tape.
- g. Media cetak, ditampilkan dalam bentuk bahan tercetak atau tertulis seperti buku, modul, dan pamflet.

3. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi

pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan serentak.

Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65).

Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada *disk plastic* bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

b. Tujuan

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

c. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)
Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
- 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).
Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).
Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
- 4) Representasi Isi
Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- 5) Visualisasi dengan media
Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi
Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual
Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran lainnya menurut Cheppy Riyana (2007:7) adalah sebagai berikut:

- 1) Televisi/video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
- 2) Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- 3) Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Televisi/video mampu membuat objek menjadi still picture artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- 5) Daya tarik yang luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/audience yang melihat televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- 6) Televisi/video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan *actual (immediacy)* atau kekinian.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut

Azhar Arsyad (2004: 37-52) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- 3) Pengoperasiannya relatif mudah
- 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

d. Keuntungan Media Video

Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2010:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

e. Kriteria Media Video

Menurut Cheppy Riyana (2007:11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1) Tipe Materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat cake yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

2) Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran

diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

4) Ketentuan Teknis

Menurut Cheppy Riyana (2007:13) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya:

- a) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extrem close up* untuk menunjukan objek secara detail.
- b) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (*blur*) objek yang lainnya.
- c) Pengaturan *proverty* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengkaburkan objek.
- d) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika text dibuat animasi, atur agar animasi text tersebut dengan speed yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Beberapa ketentuan tentang music dan *sound effect* menurut Cheppy Riyana (2007:14):

- a) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- b) Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
- c) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab di telinga siswa.

- d) Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan.

f. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

1) Kerangka (*out line*) media video

- a) Pendahuluan
- b) Tayangan pembuka
- c) Pengantar
- d) Isi video
- e) Penutup

Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Lamanya durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung pada kegiatan inti ini.

Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.

2) Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Aproach*) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

a) Ahli Substansi (*subject matter expert*)

Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi dan bertanggung jawab menulis *script* (naskah) materi.

b) Ahli Media Instruksional (Media Spesialis)

Yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.

c) Ahli Metode Instruksional (*Instructional Methods Spesialis*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan merancang dan menetapkan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

d) Sutradara

Yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung peran sutradara.

- e) Ahli Komputer Editing Video dan Desain Grafis (*Computer Graphics Specialist*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan, dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.

- f) *Sound Director*

Yaitu orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Dalam video pembelajaran, sound amat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara. Suara cukup berpengaruh terhadap kualitas video. Cheppy Riyana (2007:17-20).

g. Pengembangan Naskah Video Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:104-106) langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran adalah:

- a. Tentukan ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

- b. Rumuskan tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita,

sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi. Selain itu kita perlu menentukan sasarannya siapa.

c. Melakukan survey

Survey ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program yang akan dibuat.

d. Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survey tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk out-line (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

e. Buat sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

f. Buat *treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih

mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca treatment kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program.

g. Buat *storyboard*

Menurut Vaughan (2011) *storyboard* merupakan gambaran arsitektual untuk *projek multimedia* kita. *Storyboard* mirip dengan rangkaian komik yang beruntun yang kita baca sehari-hari. *Storyboard* membantu mengorganisir suatu proyek dan memfokuskan ruang lingkup proyek yang akan dipakai. Karena mendesain tampilan dan urutan navigasi kadang membutuhkan perencanaan dan pemrograman yang sulit maka *storyboard* tidak hanya berisi gambar dari tiap layar tapi juga berisi elemen-elemen interaktif.

Storyboard sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu scene dan setting, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarnya bisa diisi dengan 2 sampai 3 *scene/setting*. *Story board* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.

h. Menulis naskah

Menurut Jaka Warsihna (2009), naskah tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi

maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah yaitu :

- 1) Penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- 2) Kalimat harus jelas, singkat dan informatif.
- 3) Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

Langkah praktis menyusun naskah menurut Jaka Warsihna (2009:16-17) adalah:

- 1) Lihat indikator atau materi yang akan disajikan
- 2) Pilih format sajian sesuai karakteristik materi yang disajikan (misal: game, kuis, dan lain-lain)
- 3) *Bumper tune*, merupakan penanda singkat mengenai sebuah program acara. *Bumper* bisa menjadi penanda saat sebuah program akan dimulai. Dibuat tiga dimensi yang mewakili identitas program.
- 4) *Teaser* (pembuka) berupa adegan yang menggambarkan materi yang akan dibahas atau *montage shot* (cuplikan gambar) dan bisa juga dalam bentuk komedi atau tragedi untuk menarik perhatian penonton.
- 5) Isi bagian visual dengan perintah deskripsi atau gunakan istilah teknis pertelevisian

- 6) Utamakan visual gerak, berwarna, kalau bisa tiga dimensi, dan detail
- 7) Sesuai narasi
- 8) Penulisan *caption* harus sesuai kaidah bahasa dan singkat, tidak lebih dari lima baris
- 9) Sajikan materi dengan menarik, jelas, dan mudah diingat oleh penonton
- 10) Repetisi atau pengulangan tidak sama persis dengan sajian materi
- 11) Latihan dibuat dalam bentuk soal tertutup (pilihan ganda), sebagai bentuk penguat sajian materi
- 12) Kolom audio diberi musik, *sound effect*, dialog, *presenter*, *direct sound*, *embience*, narator sesuai kebutuhan. Audio sebagai penguat atau penjelasan visual yang masih belum jelas.
- 13) Narasi sebaiknya tidak menggurui, dialog disesuaikan dengan situasi dan kondisi, kalau presenter sebaiknya komunikatif, singkat dan lain-lain.

4. Sekolah Menengah Kejuruan

a. Pengertian SMK

Sekolah tidak boleh diartikan hanya sekedar sebuah ruangan atau gedung atau tempat anak berkumpul dan mempelajari sejumlah materi pengetahuan, akan tetapi sekolah sebagai lembaga pendidikan terikat

akan norma dan budaya yang mendukungnya sebagai suatu sistem nilai. Sekolah adalah kerjasama sejumlah orang yang menjalankan seperangkat fungsi mendasar untuk melayani kelompok umur tertentu dalam ruang kelas yang pelaksanaannya dibimbing oleh guru melalui kurikulum bertingkat untuk mencapai tujuan intruksional dengan terikat akan norma dan budaya yang mendukung sebagai suatu sistem nilai.

Sekolah menengah kejuruan adalah sekolah yang dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Bab I Pasal 1 Ayat 3, bahwa “pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu”. Berdasarkan pernyataan tersebut, jelas bahwa sekolah menengah kejuruan memfokuskan pada suatu program keahlian atau program-program pendidikan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/sederajat SMP/MTs.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 pasal 15 menyatakan bahwa “pendidikan kejuruan

adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”. Arti pendidikan kejuruan ini dijabarkan secara lebih spesifik lagi dalam Peraturan Pemerintah nomor 29 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Menengah, yaitu Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan kemampuan peserta didik untuk pelaksanaan jenis pekerjaan tertentu”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja.

Menurut Schippers dan Patriana (Arif Firdausi & Barnawi, 2011: 22) “SMK merupakan jenis sekolah yang menjurus pada bidang kejuruan tertentu, hal ini berbeda dengan SMU yang semata-mata diarahkan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi”. Masih menurut Menurut Schippers (Arif Firdausi & Barnawi, 2011: 22) yang mengemukakan bahwa “pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang berorientasi pada praktek-praktek dalam bidang pertukangan, bisnis, industri, pertanian, transportasi, pelayanan jasa, dan sebagainya”. Mata Pelajaran Produktif adalah salah satu kompetensi keahlian yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Rumpun Teknik Bangunan.

Terdapat tiga kelompok mata pelajaran yang harus dipelajari siswa SMK. Uraian tentang kelompok mata pelajaran yang berisi deskripsi kelompok mata pelajaran spesifik SMK, merujuk pada Peraturan Pemerintah nomor 22 tahun 2006, meliputi tiga kelompok

mata, yaitu kelompok normatif, kelompok adaptif, dan kelompok produktif.

Kelompok normatif adalah kelompok mata pelajaran yang dialokasikan secara tetap yang meliputi Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Pendidikan Olahraga Jasmani dan Kesehatan, dan Seni Budaya.

Kelompok adaptif terdiri atas mata pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, serta kewirausahaan.

Kelompok produktif terdiri atas sejumlah mata pelajaran yang dikelompokkan dalam Dasar Kompetensi Keahlian dan Kompetensi Keahlian.

Dari penjelasan mengenai karakteristik Sekolah Menengah Kejuruan, yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran produktif.

b. Tinjauan tentang SMK N 1 Pengasih

SMK Negeri 1 Pengasih merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di wilayah Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo yang beralamat di Jalan Kawijo No. 11, Pengasih, Kulon Progo. SMK ini didirikan pada bulan Januari pada tahun 1968 dengan berdasarkan SK No. 162/UKK.3/1968. SMK Negeri 1 Pengasih merupakan lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Kulon Progo yang telah memiliki Standar Internasional. Di samping itu, SMK Negeri 1 Pengasih

juga sedang melaksanakan deklarasi Standar Manajemen Mutu ISO 9001:2000 pada tanggal 17 Juli 2008.

SMK Negeri 1 Pengasih juga merupakan salah satu sekolah unggulan yang terbaik di Kabupaten Kulon Progo karena memiliki banyak peminat khususnya masyarakat sekitar Kulon Progo.

Visi Misi SMK N 1 Pengasih antara lain :

- 1) Visi : menjadi lembaga diklat bertaraf Internasional untuk menghasilkan SDM yang taqwa, profesional, mempunyai unjuk kerja dan mampu berkompetisi di tingkat Nasional dan Internasional.
- 2) Misi : Melaksanakan pendidikan dan latihan yang berwawasan Keunggulan, Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CBT, PBT, dan Lifeskill untuk membentuk tamatan yang profesional. Melaksanakan pembinaan kesiswaan yang berstruktur untuk membentuk insan yang taqwa, melaksanakan pengabdian masyarakat menerapkan manajemen berbasis Sistem Manajemen Mutu (SMM) ISO 9001:200

SMK Negeri 1 Pengasih ini memiliki 6 program keahlian yang disesuaikan dengan kondisi lapangan kerja saat ini, yaitu:

- 1) Program Keahlian Akuntansi
- 2) Program Keahlian Administrasi Perkantoran
- 3) Program Keahlian Penjualan
- 4) Program Keahlian Multimedia
- 5) Program Keahlian Busana Butik

6) Program Keahlian Akomodasi Perhotelan

Program Keahlian Busana Butik di SMK N 1 Pengasih Program keahlian Busana Butik merupakan salah satu Program Keahlian yang ada di SMK N 1 Pengasih. Melalui Program Keahlian Busana Butik siswa dilatih untuk menjadi seseorang yang berkompeten di bidang busana.

Visi Misi program keahlian Busana Butik di SMK N 1 Pengasih :

- 1) Visi : Menyiapkan tenaga kerja yang kompetitif di bidang Industri Garmen / Busana dalam menghadapi persaingan di pasar global.
- 2) Misi : Meningkatkan kompetensi siswa dalam rangka menyediakan Sumber Daya Manusia yang kompeten di bidang Industri Garmen / Busana secara mandiri maupun untuk digunakan oleh dunia kerja.

Tujuan program keahlian Busana Butik adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar berkompeten :

- 1) Mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana berbagai mode dan kesempatan.
 - 2) Memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara tepat.
 - 3) Menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan.
 - 4) Menghias busana sesuai desain.
 - 5) Mengelola usaha dibidang busana.
- (<http://smkn1pengasih.net/v3/>)

Program Keahlian Tata Busana di SMK N 1 Pengasih terdapat 3 tingkatan kelas, yaitu :

- 1) Kelas I terdiri dari 1 kelas Busana Butik
- 2) Kelas II terdiri dari 1 kelas Busana Butik
- 3) Kelas III terdiri dari 1 kelas Busana Butik

c. Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan

Dalam Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Kejuruan Pasal 3 Ayat 2 “Sekolah menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional”. Menyikapi hal tersebut, tentu saja hasil akhir dari sekolah menengah kejuruan yaitu lulusan siap bekerja dengan sikap profesional sebagai bekal dalam mengaplikasikan keahliannya pada lapangan pekerjaan tertentu.

Menurut Kepmendikbud RI No. 0490/U/1992 tentang Sekolah Menengah Kejuruan Pasal 2 Ayat 1 tujuan pendidikan di sekolah menengah kejuruan:

- 1) Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan meluaskan pendidikan dasar
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
- 4) Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional.

Dalam penelitian ini sekolah yang dijadikan lokasi penelitian adalah SMK Negeri 1 Pengasih yang beralamat di Jl. Kawijo 11, Desa

Pengasih, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo, Propinsi D.I. Yogyakarta. SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan di Propinsi D.I. Yogyakarta yang resmi didirikan pada 1 Januari 1968. SMK ini sebelumnya bernama SMEA Swasta berubah menjadi SMEA Negeri di Wates berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 162/UKK3/1968 tanggal 2 Januari 1968 dengan membuka tiga kelas, dua jurusan yaitu Jurusan Tata Buku dan Tata Usaha.

5. Tinjauan tentang Mata Pelajaran Promosi Dinamis

Pada mata pelajaran promosi dinamis dibahas mengenai penataan dinamis. Penataan ialah suatu kegiatan untuk mempertunjukkan atau memamerkan. Dinamis artinya bergerak. Jadi penataan dinamis adalah suatu kegiatan yang mempertunjukkan karya yang dapat diragakan atau digerakkan. Kegiatan ini merupakan salah satu ajang promosi untuk mengenalkan produk atau karya. (Tim Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya, 2001:1)

1. Kompetensi dasar, meliputi :
 - a. Persiapan peragaan
 - b. Teknik peragaan.
 - c. Pagelaran peragaan busana.
2. Indikator, meliputi :
 - a. Tempat kerja disiapkan sesuai dengan standar ergonomic.

- b. Mempraktikan berbagai macam teknik pose dan jalan sesuai *blocking*.
 - c. Mengidentifikasi panitia peragaan, mengidentifikasi perlengkapan yang digunakan untuk penyelenggaraan peragaan busana, dan menyelenggarakan pagelaran busana.
3. Materi pembelajaran, meliputi :
- a. Menyiapkan tempat dan perlengkapan, bentuk panggung.
 - b. Teknik pose, teknik jalan, musik pengiring, *blocking* sesuai bentuk panggung.
 - c. Proposal penyelenggaraan pagelaran peragaan busana.
- 1) Tujuan Penataan Dinamis
- a) Sebagai Alat Promosi

Pada prinsipnya penataan yang dinamis seperti peragaan busana atau *fashion show* dilakukan untuk mempromosikan karya-karya perancang busana, produk terbaru dari produsen, sehingga masyarakat mengetahui dan mengenal desain-desain terbaru dari perancang busana ataupun produsen garmen.

- b) Sebagai Alat Pendidikan atau Model

Salah satu tujuan penataan dinamis di sekolah adalah sebagai media pengajaran atau model dalam proses belajar mengajar, agar peserta diklat dapat melihat secara langsung kesesuaian rancangan, jatuhnya busana pada badan, kesesuaian

hiasan atau *graniture* pada busana, dan kesesuaian aksesoris, serta kesesuaian tata rambut dan *make-up*.

c) Sebagai Latihan Pengembangan Kreatifitas

Dalam penataan dinamis ini ada beberapa aspek yang dapat dilihat dari kreasi peserta diklat, antara lain: cara memvisualisasikan rancangan antara busana dengan peraga yang digunakan, keharmonisan rancangan dengan aksesoris dan sebagainya.

2) Tipe Penataan Dinamis

Ditinjau dari segi tujuannya, penataan dinamis terdiri dari beberapa tipe sebagai berikut. (Tim Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya, 2001:2)

- a) Dipertunjukkan kepada konsumen dengan tujuan untuk dijual.
- b) Dipertunjukkan kepada pengecer atau penjual busana untuk dibeli, dan mendapatkan order.
- c) Dipertunjukkan kepada toko perorangan.
- d) Dipertunjukkan untuk persuasi hasil karya siswa/peserta diklat.
- e) Dipertunjukkan untuk relasi.
- f) Dipertunjukkan untuk presentasi.
- g) Dipertunjukkan untuk *entertainment*.
- h) Dipertunjukkan untuk show di televisi *entertainment*.
- i) Dipertunjukkan untuk film.

Berdasarkan tujuan tersebut di atas, maka penataan dinamis dapat dilakukan sesuai maksud dan tujuan promosi yang akan dilakukan. Contoh: Show untuk *entertainment*, rancangan busana disesuaikan dengan event tertentu, dan sekaligus dengan sajian musik hiburan, karena tujuannya dipertunjukkan untuk hiburan. Jika peragaan atau show yang dilakukan dengan tujuan promosi

penjualan, maka tujuannya mendapatkan pembeli atau relasi, dan sebagainya.

3) Pemilihan Tempat Penataan

Tempat untuk melaksanakan penataan perlu diseleksi dengan baik, supaya pengunjung merasa nyaman dan puas menyaksikan acara sampai selesai.

Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk memilih tempat penataan, sebagai berikut.

- a) Kapasitas ruangan
- b) Penempatan panggung
- c) Ruang ganti peraga
- d) Letak panggung dan kursi penonton
- e) Sirkulasi udara
- f) Penataan *lighting* cukup
- g) Penataan kontinuitas di dalam ruangan atau di luar ruangan kegiatan
- h) Penataan *sound system*
- i) Meja kursi sudah sesuai dengan rencana
- j) Keamanan di lokasi kegiatan cukup memadai

4) Perencanaan Penataan Dinamis

Sebelum melaksanakan suatu show atau pertunjukan perencanaan perlu dimantapkan, dan ini memerlukan konsentrasi, karena bukan hanya menata *merchandise* atau busananya saja, tetapi

mulai dari peraga yang di pakai, tempat, ruangan, pengaturan panggung, musik, *lighting*, *background*, tema, pembawa acara, dan sebagainya, harus dipersiapkan dengan baik.

Untuk itu penyusunan perencanaan penataan dinamis diperlukan suatu kepanitian atau kepengurusan, agar pelaksanaan peragaan dapat terlaksana dengan baik dan sukses.

Ada beberapa bagian yang diperlukan sebagai berikut.

a) Bentuk Panggung

Pada umumnya bentuk panggung berbentuk "T", maksudnya supaya memberikan keleluasaan peraga busana untuk berjalan di atas *catwalk*, selain itu pengunjung dapat melihat busana yang diragakan lebih detil, selain itu arah jalan peraga tidak tertuju pada satu arah saja. Ukuran panggung yang umum 12-14 meter, tinggi \pm 90 cm lebar 3-4 meter. Supaya panggung tidak kelihatan kotor ditutup dengan karpet, dan listnya ditutup dengan kain.

b) *Background*

Background yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang biasanya dipasang tema penataan/pertunjukan dan sebagai penutup tempat persiapan peraga, dan pintu masuk peraga.

c) *Lighting*

Selain sebagai penerangan, juga untuk menyorot penataan pada peraga yang sedang jalan di atas *catwalk*.

d) Musik

Musik untuk masing-masing rancangan berbeda, tergantung dengan tema.

(a) Tema busana daerah, disesuaikan dengan musik daerah.

(b) Busana glamour, musiknya juga glamour misalnya musik yang mempunyai ketukan cepat.

e) Koreografer

Penataan dinamis memerlukan seorang penata koreografi untuk mengatur peraga dengan musik yang sesuai rancangan.

f) Ruang Ganti Peraga

Ruang ganti peraga perlu dipersiapkan gantungan baju, baik untuk baju yang akan diragakan, maupun baju yang sudah diragakan. Di tempat ini perlu disediakan gantungan baju dengan jumlah yang cukup. Gantungan ini ada beberapa, sesuai dengan pengelompokan urutan penataan.

g) Pengelompokan Busana atau *Merchandise*

Pengelompokan itu dilihat dari tema, warna busana dan jenis busana. Hal ini perlu diperhatikan supaya audiens tidak bosan akan penataan yang dipertunjukkan, dengan demikian ada suatu variasi warna yang tidak monoton, serta jenis busana yang berlainan.

h) Penataan Meja dan Kursi Penonton

Penataan meja dan kursi dapat dibuat dalam bentuk 1 meja bulat untuk 6-8 kursi, atau ditata meja hanya di kursi depan secara memanjang berbentuk "U" sampai ke belakang, kemudian kursi diberi nomor disesuaikan jumlah penonton. Apabila kegiatan ini bertujuan untuk kompetisi, selain kursi penonton, perlu juga disediakan meja dan kursi untuk 3-5 orang juri. Tetapi apabila bertujuan untuk entertainment, promosi, atau penjualan, maka ruang penjualan harus disiapkan.

i) Penerima Tamu

Meja untuk penerima tamu, umumnya diletakkan di depan pintu masuk, supaya mudah mengecek undangan yang datang itu juga untuk melayani para undangan untuk mengisi buku tamu dan petugas penerima tamu lainnya mengatur atau menunjukkan kursi diberi nomor seri undangan.

j) Pembawa Acara / *Anouncer* / *Master of Ceremony*

Menyampaikan komentar-komentar pada audience tentang penataan peraga yang sedang meragakan di atas *catwalk*. Selain itu menginformasikan tema rancangan, dan narasi rancangan. Setelah penampilan penataan I ditampilkan dilanjutkan rancangan tersebut, dan kadang-kadang disertai informasi harga. Demikian selanjutnya secara berurutan sampai acara selesai.

B. Kajian Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan video yaitu:

1. Fiskha Ayuningrum (2012), melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media video pembelajaran untuk siswa kelas X pada kompetensi mengolah *soup* kontinental di SMK N 2 Godean”. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan media video pembelajaran untuk kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental dengan menggunakan media video pembelajaran, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada kelas X di SMK N 2 Godean. (2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran untuk kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental di SMK N 2 Godean sehingga layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research&development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) dihasilkannya media video pembelajaran Mengolah *Soup* Kontinental dengan kelayakan berdasarkan dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik. (2) hasil pengujian kelayakan dari peserta didik kelas X SMK N 2 Godean meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%.

Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran Mengolah *Soup* Kontinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.

2. Penelitian Riya Agustina (2009) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pengolahan Cake Dengan Substitusi Labu Kuning Pada Mata Pelajaran Pengolahan Kue dan Roti Di SMK N 2 Godean Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validasi video pembelajaran pengolahan cake dengan substitusi labu kuning berdasarkan ahli media, materi dan guru adalah valid dan layak, uji coba video pada kategori sangat layak sebesar 16,67% dan kategori layak sebesar 83,33%.
3. Penelitian Septi Widiastuti (2011) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji Dengan Zat Warna Alam Untuk Siswa SMK N 5 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% peserta didik telah mencapai nilai minimal (batas kriteria ketuntasan minimal) 70. Yaitu 96% peserta didik mencapai standar

kompetensi yang telah ditetapkan dan telah dinyatakan tuntas dan 4% masih mendapat nilai kurang dari 70.

Hasil penelitian tersebut diatas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dan membantu dalam memahami pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini relevan dengan penelitian Fiskha Ayuningrum (2012) karena sama-sama menggunakan metode penelitian Research & Development melalui lima tahapan, sama dalam mengkaji materi pelajaran kelas VII. Perbedaan penelitian terletak pada produk media pembelajaran dengan materi yang berbeda dan penggunaan aplikasi yang berbeda.

Tabel 1. Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil
1	Fiskha Ayuningrum (2012)	Pengembangan media video pembelajaran untuk siswa kelas X pada kompetensi mengolah <i>soup</i> kontinental di SMK N 2 Godean	Penelitian dan pengembangan (<i>research & development</i>)	(1) dihasilkannya media video pembelajaran Mengolah <i>Soup</i> Kontinental dengan kelayakan berdasarkan dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik. (2) hasil pengujian kelayakan dari peserta didik kelas X SMK N 2 Godean meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan

				kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran Mengolah <i>Soup</i> Kontinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.
2	Riya Agustina (2009)	Pengembangan Video Pembelajaran Pengolahan Cake Dengan Substitusi Labu Kuning Pada Mata Pelajaran Pengolahan Kue dan Roti Di SMK N 2 Godean Yogyakarta	Penelitian dan pengembangan (<i>research & development</i>)	Tingkat validasi video pembelajaran pengolahan cake dengan substitusi labu kuning berdasarkan ahli media, materi dan guru adalah valid dan layak, uji coba video pada kategori sangat layak sebesar 16,67% dan kategori layak sebesar 83,33%.
3	Septi Widiastuti (2011)	Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji Dengan Zat Warna Alam Untuk Siswa SMK N 5 Yogyakarta	Penelitian dan pengembangan (<i>research & development</i>)	80% peserta didik telah mencapai nilai minimal (batas kriteria ketuntasan minimal) 70. Yaitu 96% peserta didik mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan dan telah dinyatakan tuntas dan 4% masih mendapat nilai kurang dari 70.

C. Kerangka Pikir

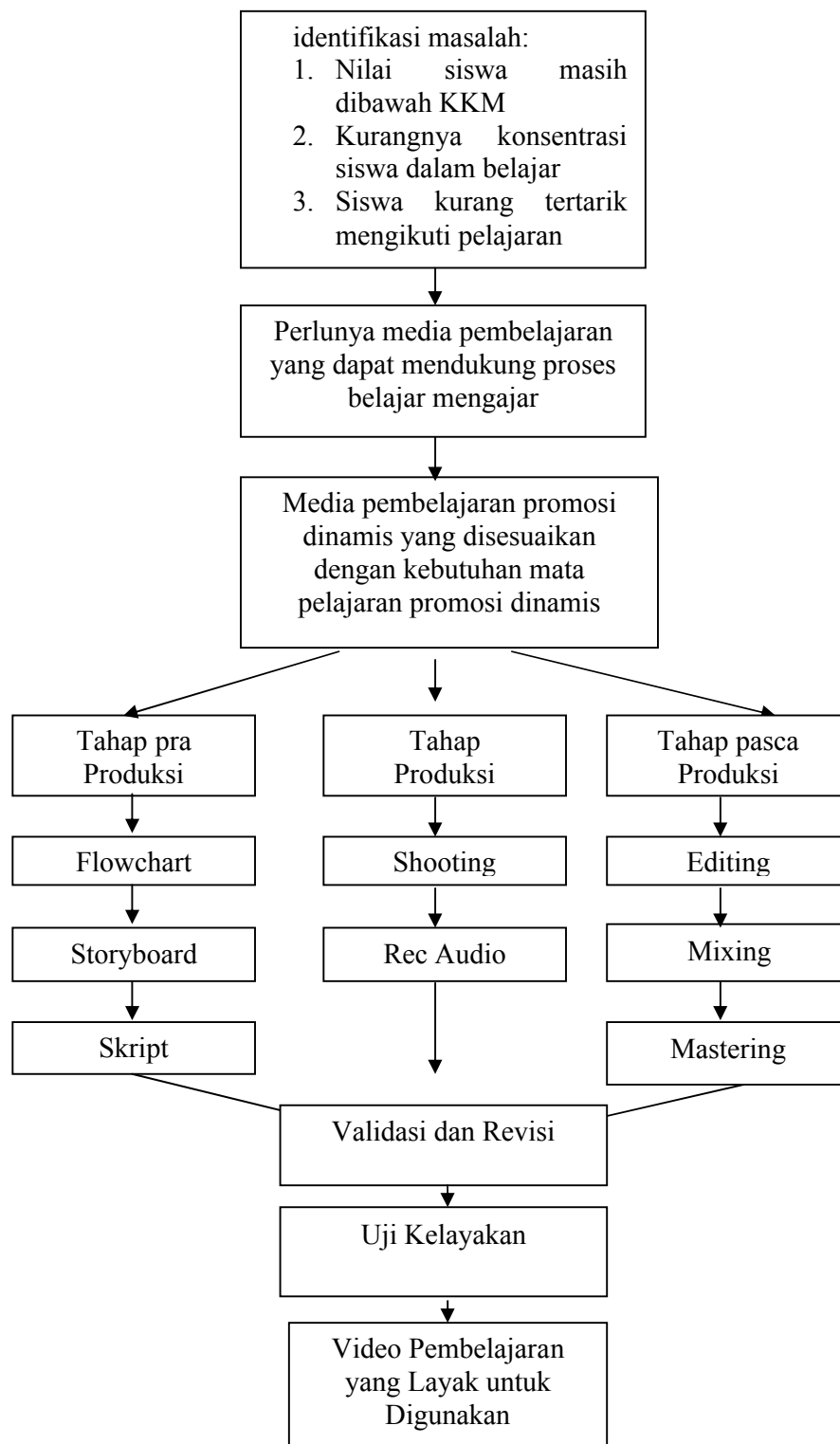
Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan anak didik dalam lingkungan yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran yang saling mendukung demi mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode pembelajaran, media pembelajaran, situasi atau lingkungan, dan evaluasi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu sekolah kejuruan yang membuka beberapa jurusan salah satu

diantaranya adalah jurusan Busana Butik yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam bidang busana. Pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK N 1 Pengasih pembelajaran menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sehingga siswa cenderung bosan dalam menerima pembelajaran.

Pemecahan dari permasalahan di atas dapat dilakukan dengan mengembangkan video pembelajaran. Perangkat pembelajaran di SMK Negeri 1 Pengasih untuk media video sudah tersedia seperti LCD, monitor dan *sound*, tetapi media video pembelajaran belum pernah digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk mata pelajaran promosi dinamis. Video sebagai audio visual dan mempunyai unsur gerak yang mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Video pembelajaran juga memiliki keunggulan diantaranya adalah ukuran tampilan yang sangat fleksibel, kaya akan informasi dan langsung sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan dapat diputar secara berulang-ulang.

Berikut adalah bagan yang menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini :



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan video pembelajaran di SMK Negeri 1 Pengasih?
2. Bagaimanakah analisis pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih?
3. Bagaimanakah pelaksanaan pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis dari awal sampai akhir?
4. Bagaimanakah menyiapkan materi yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajarn pada mata pelajaran promosi dinamis?
5. Bagaimanakah hasil uji validitas ahli media untuk video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK N 1 Pengasih?
6. Bagaimanakah hasil uji validitas ahli materi untuk video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK N 1 Pengasih?
7. Bagaimana hasil uji kelayakan dari segi media dan materi oleh peserta didik sebagai pengguna media?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model pengembangan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R&D). Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk (Ranberg, 1974).

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

B. Prosedur pengembangan

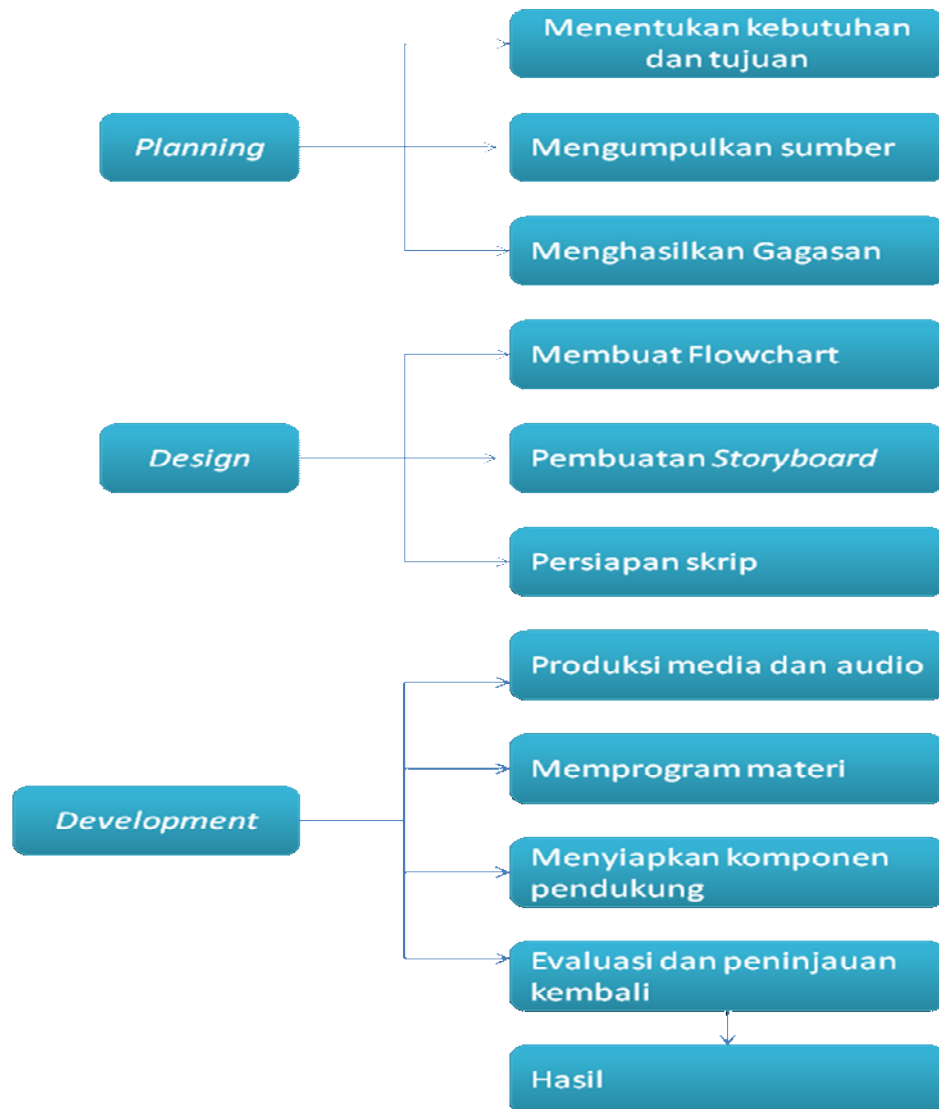
Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis yang menggunakan model pengembangan menurut Alessi & Trollip (2001) dengan langkah-langkah yang dilakukan, yaitu:

1. *Planning* (perencanaan)
 - a. Menentukan kebutuhan dan tujuan, kebutuhan dan tujuan meliputi apa yang akan diketahui atau bisa dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran.
 - b. Mengumpulkan sumber, sumber yang dimaksud seperti buku referensi, materi-materi sumber asli, film maupun pengetahuan dari orang lain di bidang tersebut yang mendukung pembuatan video.
 - c. Menghasilkan gagasan, tahap ini merupakan curah pendapat (*brainstorming*) untuk menghasilkan gagasan kreatif dalam pengembangan.
2. *Design* (tujuan)
 - a. Membuat *flowchart*, pembuatan *flowchart* untuk mempermudah jalannya program khususnya operasi pelaksanaan pada komputer.
 - b. Membuat *storyboard* secara tertulis, tahap ini meliputi merencanakan (*drafting*), menulis dan merevisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian memvalidasinya.

- c. Mempersiapkan skrip, tahap ini meliputi perencanaan narasi, instrumen, animasi pada video.

3. *Development* (pengembangan)

- a. Memproduksi video dan audio, dalam tahap ini pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung pengembangan.
- b. Menyiapkan komponen pendukung.
- c. Memprogram materi, tahap ini merupakan tahap penggabungan semua materi yang dikembangkan termasuk aplikasi program yang akan digunakan.
- d. Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).



Gambar 3. Skema Prosedur Pengembangan Media Video (Alessi & Trollip (2001)

C. Subjek penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto (2010:108) adalah orang, atau benda, atau hal yang melekat pada variabel penelitian. Melalui subjek penelitian ini, peneliti memperoleh sejumlah informasi yang diperlukan sesuai tujuan penelitian.

Subjek uji coba kelompok kecil adalah siswa kelas XII SMK Negeri 1 Pengasih yang berjumlah 5 orang siswa. Pemilihan 5 siswa yaitu 2 siswa berprestasi tinggi, 1 siswa berprestasi sedang, dan 2 siswa berprestasi rendah. Sedangkan subjek uji coba lapangan skala besar adalah siswa kelas XII Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih yang berjumlah 28 siswa.

D. Metode dan Alat Pengumpul Data

1. Metode pengumpul data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis. Wawancara dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran promosi dinamis dan siswa untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

- a. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan. Berdasarkan bentuknya, angket dapat berbentuk terbuka dan tertutup. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dengan jenis

skala jawaban yaitu skala likert. Angket tertutup memiliki jawaban yang sudah disediakan dan tidak memberi peluang kepada responden untuk menambah keterangan lain (Endang Mulyatiningsih, 2011: 29).

- b. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

2. Alat pengumpul data

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006:160). Instrumen dikembangkan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono, 2010:312).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan siswa kelas XII semester 5 program keahlian busana butik sebagai respondennya.

a. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Aspek Media

Instrumen kelayakan tampilan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis ini ditinjau dari aspek desain layar, pengoperasian program, dan kaidah. Kisi-kisi instrumen kelayakan

tampilan media video pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Kisi kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari aspek Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Pembuatan	a) Bentuk tulisan	1,2
		b) Warna tulisan	3
		c) Ukuran tulisan	4
		d) Komposisi warna tulisan	5
		e) Bentuk gambar	6
		f) Pemilihan gambar	7,8
		g) Warna dengan tulisan <i>background</i>	9,10
		h) Musik pengiring	11,12
		i) Tampilan video	13,14
		j) Keefektifan video	15
2	Tata laksana	a) Kemudahan penggunaan media	16
		b) Kemudahan penyimpanan media	17
3	Kaidah	a) Proses belajar lebih menarik	18
		b) Isi video mudah dipahami	19
		c) kemudahan dalam proses pembelajaran	20

Sumber : Cheppy Riyana (2007)

b. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Aspek Materi

Instrumen kelayakan materi dalam video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis ini ditinjau dari aspek kualitas materi dan kemanfaatan. Kisi-kisi instrumen kelayakan materi dalam video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Kisi kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran dari aspek materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Relevansi materi	a) Kesesuaian materi dengan silabus	1
		b) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		c) Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	3,4,5
		d) Kelengkapan materi	6
		e) Urutan materi	7,8
		f) Format penulisan	9
		g) Ketepatan pemilihan gambar	10,11,12
		h) ilustrasi music	13
		i) Gambar komponen mudah dimengeti	15
		j) ketepatan animasi dalam menjelaskan materi	16
		k) keruntutan materi	17
2	Manfaat	a) Mempermudah proses	18,19

		pembelajaran	
		b) Materi mudah dipahami	20

Sumber : Cheppy Riyana (2007)

c. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Pendapat Siswa

Instrumen kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis dari sisi pengguna oleh siswa meliputi aspek isi materi, desain layar, dan kemanfaatan. Kisi-kisi instrumen kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Kisi kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran ditinjau dari Pendapat Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Aspek Materi	a) kelengkapan materi	1
		b) Kejelasan materi	2
		c) Keruntutan materi	3
2	Aspek Media	c) ketepatan pemilihan gambar	4
		Ketepatan animasi	5
		d) Ketepatan musik/lagu pengiring	6
		e) Tingkat kemudahan pemahaman	7
		f) Ukuran tulisan	8
		g) Kejelasan suara narrator	9

		h) Ilustrasi musik mendukung	10,11
3	Kemanfaatan	i) Kemudahan pengoperasian media	12
		j) Keefektifan video dalam menjelaskan materi	13
		d) Proses pembelajaran lebih menyenangkan	14,15
		e) Kemudahan penyimpanan media	16
		f) Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran	17
		g) Menambah variasi	18
		h) Memberikan fokus perhatian	19
		i) memberi informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media	20

Sumber : Azhar Arsyad (2004), Cheppy Riyana (2007)

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa video, menguji tingkat validitas dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi pengembangan video pada mata pelajaran promosi dinamis. Data yang diperoleh melalui

instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data mengenai pendapat atau tanggapan peserta didik yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 5. Kategori skala likert

Skor nilai	Interprestasi
4	Sangat layak
3	Layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

Berdasarkan tabel di atas terdapat empat alternatif jawaban yang masing-masing memiliki bobot nilai berbeda pada setiap pilihan jawaban. Alternatif jawaban sangat layak (SL) memiliki bobot nilai 4, layak (L) memiliki bobot nilai 3, tidak layak (TL) memiliki bobot nilai 2, dan yang paling rendah adalah alternatif jawaban sangat tidak layak (STL) yang memiliki bobot nilai (1).

Kriteria penilaian diperoleh berdasarkan rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008: 55) yaitu hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 4 seperti yang diuraikan pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Kriteria Penilaian Ideal (Sukardjo, 2008 : 53)

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Layak (SL)
2	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Layak (L)
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Layak (CL)
4	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang Layak (KL)

Keterangan :

X : Skor akhir rata - rata

X_i : Rerata ideal, dapat dicari dengan menggunakan rumus;

$$X_i = (1/2) (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

S_{bi} : Simpangan baku ideal, dapat dicari dengan menggunakan rumus;

$$S_{bi} = (1/6) (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Berdasarkan rumus konversi di atas, maka setelah didapatkan data kuantitatif, untuk mengubahnya ke dalam data kualitatif pada penelitian pengembangan ini diterapkan konversi sebagai berikut :

$$\text{Skor maksimal} = 4$$

$$\text{Skor minimal} = 1$$

$$\begin{aligned} X_i &= \frac{1}{2} (4 + 1) \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 4} &= X > 2,5 + (1,8 \times 0,5) \\ &= X > 2,5 + 0,9 \\ &= X > 3,4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 3} &= 2,5 + (0,6 \times 0,5) < X \leq 3,4 \\ &= 2,5 + 0,3 < X \leq 3,4 \end{aligned}$$

$$= 2,8 < X \leq 3,4$$

$$\text{Skala 2} \quad = 2,5 - 0,3 < X \leq 2,8$$

$$= 2,2 < X \leq 2,8$$

$$\text{Skala 1} \quad = 2,5 - (1,8 \times 0,5) < X \leq 2,2$$

$$= 2,5 - 0,9 < X \leq 2,2$$

$$= 1,6 < X \leq 2,2$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 4 dapat disederhanakan sebagaimana tersaji dalam tabel berikut :

Tabel 7. Pedoman Hasil Konversi Data Kriteria Penilaian Ideal

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
4	$X > 3,4$	Sangat Layak (SL)
3	$2,8 < X \leq 3,4$	Layak (L)
2	$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup Layak (CL)
1	$1,6 < X \leq 2,2$	Kurang Layak (KL)

Keterangan :

Sangat layak : $X > 3,4$

Layak : $2,8 < X \leq 3,4$

Cukup layak : $2,2 < X \leq 2,8$

Kurang layak: $1,6 < X \leq 2,2$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Pengembangan produk media pembelajaran sebelum diujiakan, perlu divalidasi kepada para ahli. Validasi ahli berguna untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan. Pihak validasi meliputi ahli materi dan ahli media. Setelah dari pihak para ahli menyatakan layak, maka media pembelajaran berbentuk video tersebut dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya.

1. Uji ahli atau Validasi

Uji ahli atau validasi dilakukan dengan responden para ahli untuk menilai produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan. Pada penelitian pengembangan ini uji ahli dilakukan terhadap 3 ahli materi dan 3 ahli media. Data hasil dari uji ahli materi dan ahli media merupakan data awal yang digunakan untuk melihat dan merevisi produk sebelum dilakukan uji coba skala kecil, sedangkan untuk data berupa isian angket dihitung untuk mengetahui hasil kelayakan media menurut ahli materi dan ahli media. Data isian angket terlebih dahulu dikonversikan dalam angka kemudian dimasukkan dalam kategori tertentu.

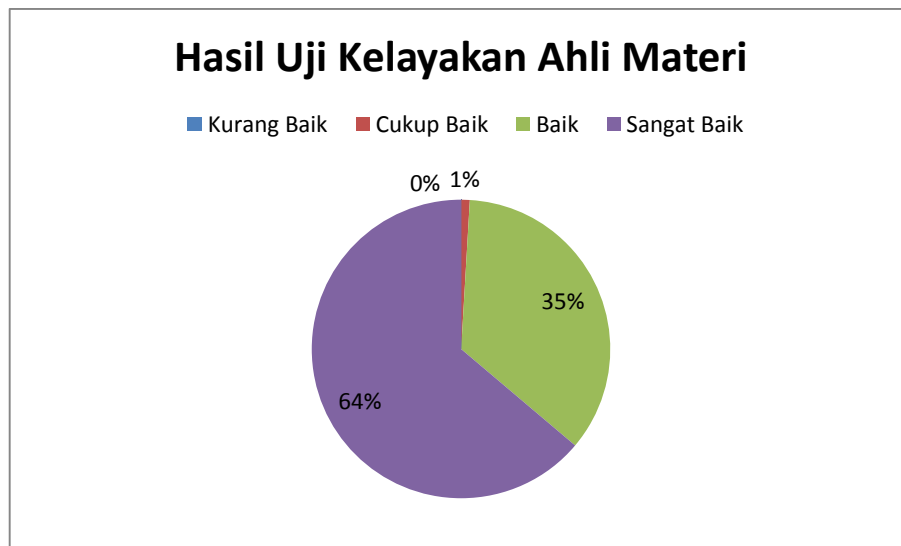
B. Analisis Data

1. Uji validasi ahli materi

Validasi oleh 3 ahli materi meliputi pengisian kuesioner untuk kelayakan materi, pengisian kesimpulan validasi materi, pengisian saran untuk perbaikan materi promosi dinamis. Validasi materi dengan pengisian kuesioner untuk kelayakan materi dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini :

$$\text{Rerata} = \frac{\sum h}{h} = \frac{213}{20 \cdot 3} = \frac{213}{60} = 3,55$$

Dari hasil uji kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis oleh ahli materi dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram hasil uji kelayakan ahli materi

Persentase hasil dari penilaian kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis oleh ahli materi yaitu kurang baik 0,00%, cukup baik 0,94%, baik 35,21%, dan

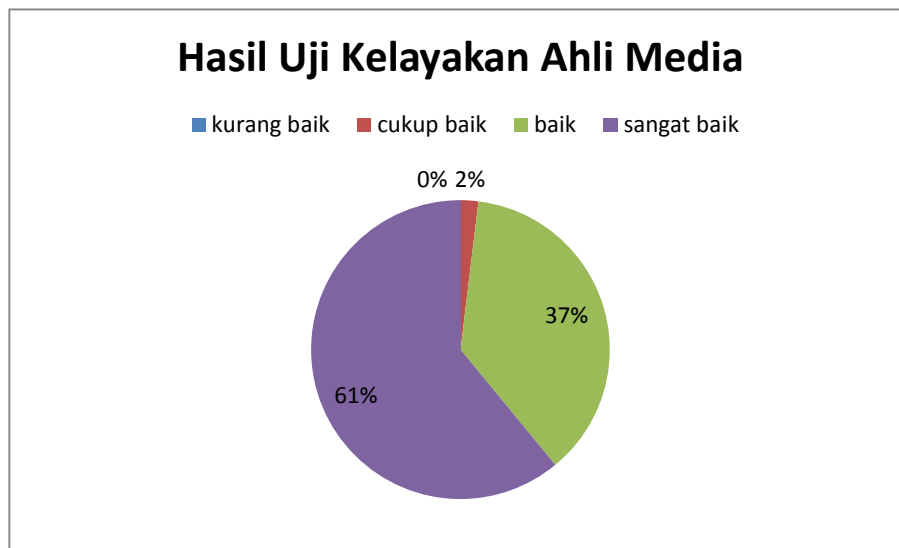
sangat baik 63,85%. Total jumlah skor hasil penilaian dari validasi tiga ahli materi adalah 213 dengan rerata 3,55. Skor rerata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi di atas, maka hasil penilaian dari para ahli materi untuk mengukur kelayakan materi promosi dinamis yang ada dalam pengembangan media video pembelajaran ini dikategorikan dalam kriteria Layak.

2. Uji validasi ahli media

Validasi oleh 3 ahli media meliputi pengisian kuesioner untuk kelayakan media, pengisian kesimpulan validasi media, pengisian saran untuk perbaikan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis. Validasi materi dengan pengisian kuesioner untuk kelayakan materi dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini :

$$\text{Rerata} = \frac{\sum \text{skor}}{h} = \frac{210}{20 \times 3} = \frac{210}{60} = 3,5$$

Dari hasil uji kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis oleh ahli media dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 5. Diagram hasil uji kelayakan ahli media

Persentase hasil dari penilaian kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis oleh ahli media yaitu kurang baik 0%, cukup baik 1,90%, baik 37,14% dan sangat baik 60,95%. Total jumlah skor hasil penilaian dari validasi tiga ahli media adalah 210 dengan rerata 3,50. Skor rerata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi di atas, maka hasil penilaian dari para ahli media untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis ini dikategorikan dalam kriteria Layak.

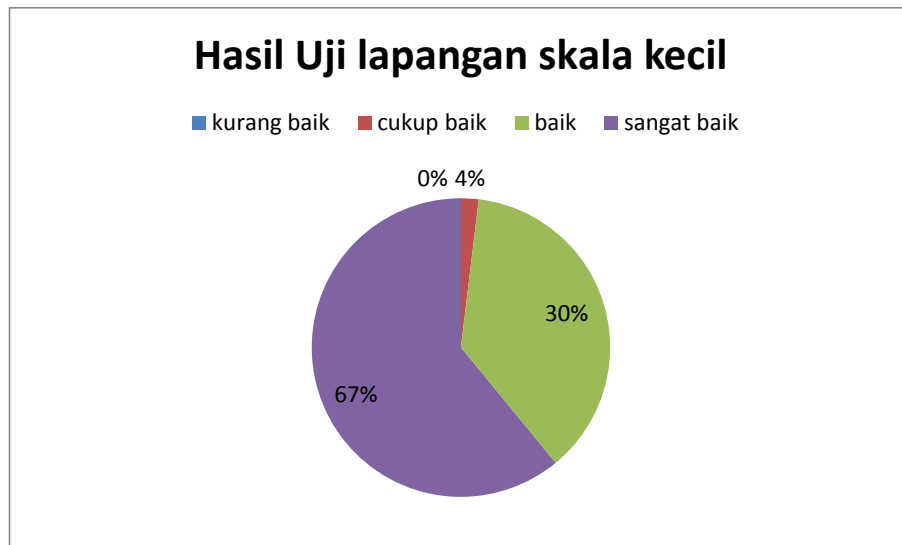
3. Uji coba lapangan skala kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilaksanakan setelah materi, media serta angket selesai diuji validasi oleh para ahli. Uji coba lapangan skala kecil diujikan kepada 5 siswa yang dipilih berdasarkan kelas, yaitu kelas XII program keahlian Busana Butik

1 di SMKN 1 Pengasih. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada perhitungan berikut ini :

$$\text{Rerata} = \frac{\sum h}{h} = \frac{346}{20 \cdot 5} = \frac{346}{100} = 3,46$$

Dari hasil uji skala lapangan kelayakan media video pembelajaran oleh siswa dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 5. Diagram hasil uji lapangan skala kecil

Persentase hasil dari penilaian kelayakan media pembelajaran oleh siswa dari uji lapangan skala kecil yaitu kurang baik 0%, cukup baik 4,05%, baik 30,35% dan sangat baik 67,5%. Total jumlah skor hasil penilaian uji skala besar dari 28 siswa kelas XII program keahlian busana butik adalah 346 dengan rerata 3,46. Skor rerata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi di atas, maka hasil

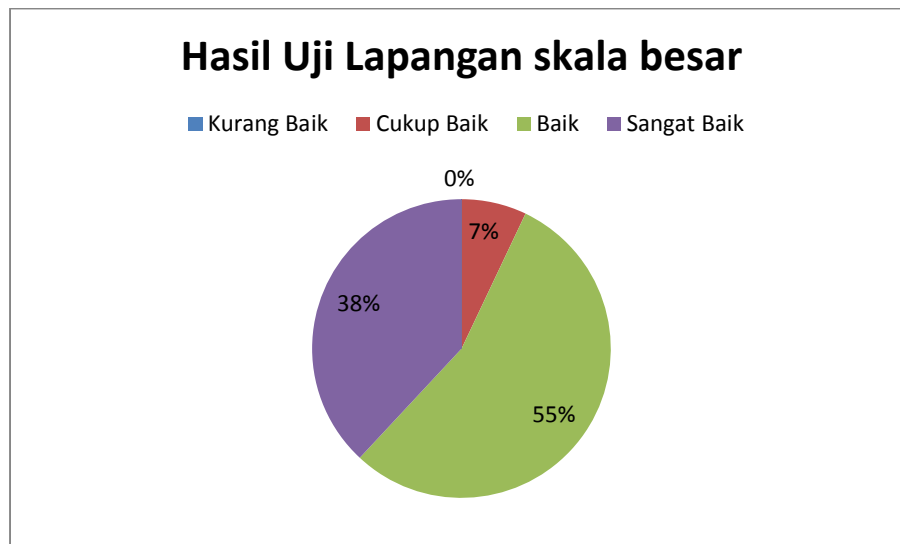
penilaian dari uji kelompok besar untuk mengukur kelayakan video pembelajaran ini dari sisi pengguna yaitu siswa, dikategorikan dalam kriteria Layak.

4. Uji coba lapangan skala besar

Uji coba lapangan besar dilaksanakan setelah materi, media serta angket selesai diuji validasi oleh para ahli. Uji coba lapangan diujikan kepada 28 siswa yang dipilih berdasarkan kelas, yaitu kelas XII program keahlian Busana Butik 1 di SMKN 1 Pengasih. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada perhitungan berikut ini :

$$\text{Rerata} = \frac{\sum h}{h} = \frac{1787}{20 \cdot 28} = \frac{1787}{560} = 3,19$$

Dari hasil uji skala lapangan kelayakan media video pembelajaran oleh siswa dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 6. Diagram hasil uji lapangan skala besar

Persentase hasil dari penilaian kelayakan media pembelajaran oleh siswa dari uji lapangan skala besar yaitu kurang baik 0%, cukup baik 7,05%, baik 54,90% dan sangat baik 38,05%. Total jumlah skor hasil penilaian uji skala besar dari 28 siswa kelas XII program keahlian busana butik adalah 1787 dengan rerata 3,19. Skor rerata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi di atas, maka hasil penilaian dari uji kelompok besar untuk mengukur kelayakan video pembelajaran ini dari sisi pengguna yaitu siswa, dikategorikan dalam kriteria Layak.

C. Kajian Produk

Pengembangan produk dalam penelitian ini berupa media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis untuk siswa kelas XII semester 5 program keahlian busana butik di SMK N 1 Pengasih. Media video pembelajaran tersaji dalam format mpeg dengan durasi video 15 menit. Susunan dan penjelasan yang terdapat pada media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis adalah sebagai berikut:

1. Intro

Intro berisi animasi sederhana dan cuplikan video peragaan busana yang menampilkan judul dari media ini sendiri. Intro dilengkapi juga dengan musik background, dan disertai dengan suara narator untuk pembukaan yaitu “selamat datang pada video pembelajaran promosi dinamis”.

2. Materi

Mata pelajaran Promosi Dinamis terdiri dari 3 kompetensi dasar,yaitu :

1) Persiapan peragaan, meliputi :

a) Materi pembelajaran

(1) Menyiapkan tempat dan perlengkapan

(2) Bentuk panggung

b) Kegiatan pembelajaran :

Menunjukkan ketelitian dalam menunjukkan tempat dan persiapan

c) Indikator :

Tempat kerja disesuaikan dengan standar ergonomik

2) Teknik peragaan, meliputi :

a) Materi pembelajaran :

(1) Teknik pose

(2) Teknik berjalan

(3) Musik pengiring

b) Kegiatan pembelajaran :

Latihan pose dan berjalan

c) Indikator :

Mempraktikkan berbagai macam teknik pose dan teknik berjalan

3) Pagelaran peragaan busana, meliputi :

a) Materi pembelajaran :

Proposal penyelenggaraan pagelaran peragaan busana

b) Kegiatan pembelajaran :

- (1) Penyusunan panitia peragaan busana
- (2) Persiapan peragaan busana

c) Indikator :

- (1) Mengidentifikasi panitia peragaan
- (2) Mengidentifikasi perlengkapan yang digunakan untuk menyelenggarakan pagelaran busana.
- (3) Menyelenggarakan pagelaran busana.

9. Penutup

Berisi sumber-sumber gambar dan video yang terdapat dalam media video pembelajaran ini, serta teks ucapan terima kasih. Diiringi dengan musik background bervolume besar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Video Pembelajaran Promosi Dinamis

a. *Planning* (perencanaan)

1) Menentukan kebutuhan dan tujuan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran.

Observasi kedua dilakukan sebelum melakukan penelitian yaitu pada bulan Februari – Maret 2014. Pada

observasi kedua juga disepakati kelas yang akan dijadikan sebagai uji coba angket dan penelitian. Kelas untuk penelitian dipilih berdasarkan banyaknya siswa yang tidak mampu mencapai nilai KKM 75. Berdasarkan data yang dimiliki oleh guru di dapat bahwa kelas XXI BB1 memiliki lebih dari 15 siswa yang tidak mencapai KKM.

Kegiatan observasi yang dilakukan pada bulan Februari – Maret 2014 dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata diklat Promosi Dinamis diketahui bahwa prestasi belajar siswa masih tergolong rendah , media bantu dalam proses pembelajaran praktik hanya berupa *jobsheet*, guru mengajar dengan membaca *jobsheet* dan menyediakan power point yang tidak mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan video pembelajaran untuk kompetensi promosi dinamis

2) Mengumpulkan sumber

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan video pembelajaran. Sumber

referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan yaitu :

- a) Buku “Media Pembelajaran” oleh Drs. Daryanto.
- b) Buku “Media Pendidikan” disusun oleh Arief S Sadiman, dkk.
- c) Buku “Pedoman Pengembangan Media Video” oleh Cheppy Riyana.

Sedangkan untuk materi didapat dari :

- a) Silabus SMK N 1 Pengasih
- b) *Jobsheet* SMK N 1 Pengasih
- c) Modul Promosi Dinamis untuk SMK N 1 Pengasih

3) Menghasilkan gagasan

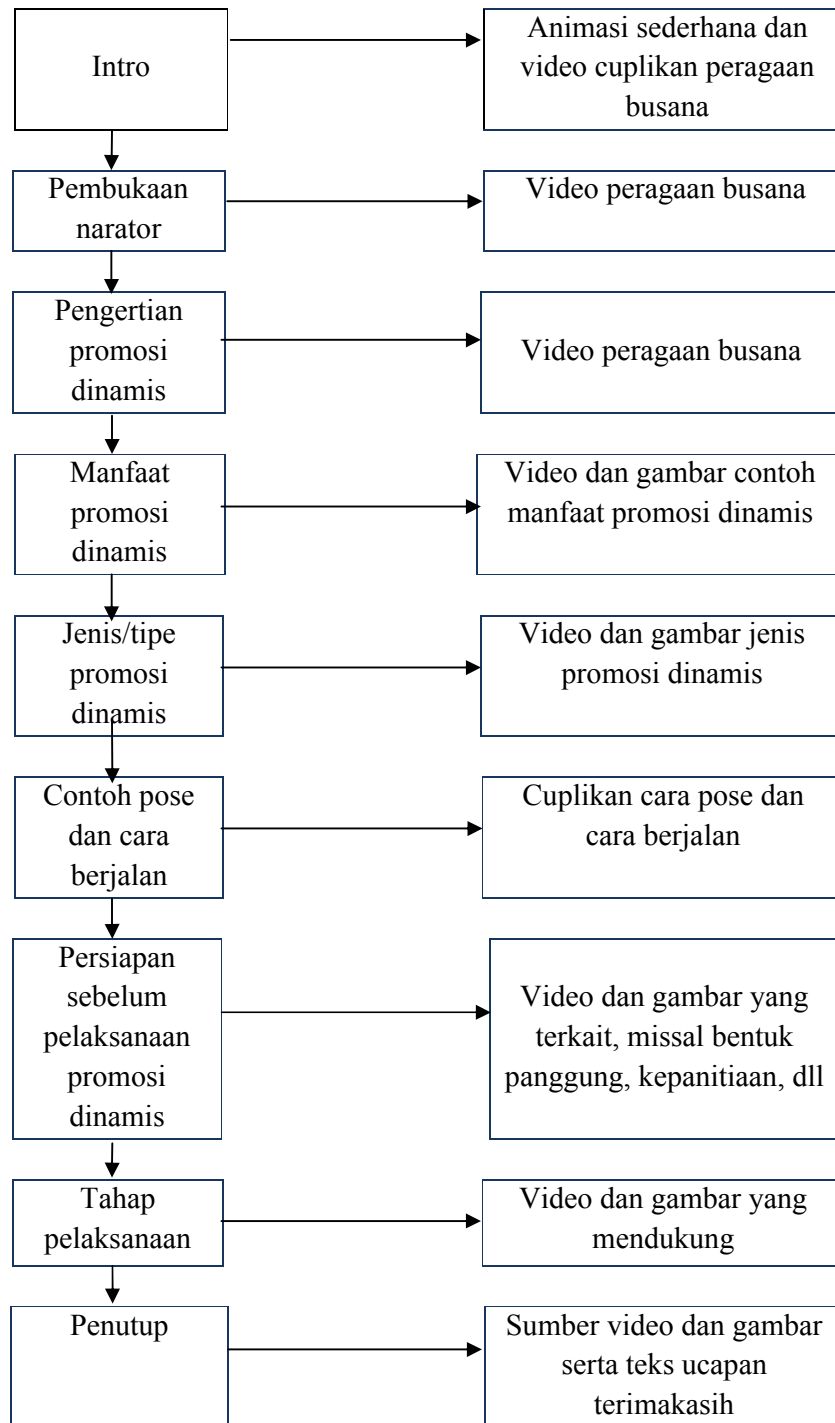
Setelah sumber yang didapat lengkap kemudian peneliti berkonsultasi dengan beberapa para ahli materi dan media, bertukar pendapat dengan guru dan teman sejawat sehingga menghasilkan gagasan untuk selanjutnya dikembangkan menjadi media video pembelajaran.

b. *Design* (tujuan)

1) Membuat *flowchart*

Tahap desain dimulai dengan membuat *flowchart* sebagai alur dari pemikiran peneliti agar mempermudah proses pengembangan. *Flowchart* dibuat untuk memudahkan pengerjaan dalam mendesain pembuatan video

1) Pembuatan *Flowchart*



Gambar 7.pembuatan *flowchart*

2) Membuat *storyboard*

Setelah membuat *flowchart* kemudian dilanjutkan dengan membuat *storyboard* secara tertulis. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata, dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau produksi video. Pembuatan *storyboard* dapat dilihat di lampiran.

3) Mempersiapkan skrip

Pada saat pembuatan *storyboard* diikuti dengan penulisan skrip. skrip disusun dengan menggunakan format tiga kolom yang berisi skenario, narasi, dan posisi. Skenario menggambarkan tipe *shoot* yang digunakan dalam proses pembuatan video, dan keterangan tentang tambahan yang harus diperhatikan selama pembuatan video. Kolom narasi berisi naratif untuk narator agar memperjelas tayangan dalam video. Sedangkan posisi merupakan kolom berisi keterangan kamera dalam merekam gambar. Pembuatan naskah dapat membantu mempermudah jalannya proses pengembangan video sewaktu *take* gambar. Pembuatan skrip dapat dilihat di lampiran.

c. *Development* (pengembangan)

1) Memproduksi video dan audio

Pada kegiatan pengembangan ini sudah dihasilkan *storyboard* dan skrip. Tahap yang terdapat dalam pengembangan yaitu produksi audio dan video, memprogram

materi, menyiapkan komponen pendukung, dan mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan). Proses produksi audio dan video ini berisi pengambilan gambar (*shooting video*), mengunduh cuplikan video tentang peragaan busana di *youtube*, dan rekaman suara sesuai dengan tuntutan *storyboard* dan skrip yang telah dibuat sebelumnya. Tahap awal yang dilakukan adalah pengambilan gambar atau *shooting video*. Pengambilan gambar merupakan tahap yang menterjemahkan skrip menjadi tampilan yang sebenarnya. Setelah *shooting video* kemudian dilanjutkan dengan mengunduh cuplikan video dan gambar tentang peragaan busana di *youtube*, cuplikan video tersebut menampilkan perencanaan penataan dinamis seperti macam-macam bentuk panggung, *lighting*, *background*, dan musik. Terdapat juga macam-macam bentuk kepanitiaan, dan contoh pose model ketika berjalan di atas panggung. Kemudian tahap selanjutnya adalah merekam suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing*.

2) Memprogram materi

Video dan audio di sesuaikan dengan perangkat pendukung yang ada agar lebih mudah digunakan oleh siapa saja. Untuk video menggunakan format mpeg, foto menggunakan format jpg sedangkan untuk audio menggunakan wav.

3) Menyiapkan komponen pendukung

Persiapan komponen pendukung untuk pengembangan video mulai disiapkan sejak video sudah diproduksi. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video menggunakan *camtasia studio 7*, sedangkan untuk pengeditan foto menggunakan *photoshop*.

Setelah komponen pendukung lengkap kemudian dilakukan proses *editing* dan *mixing*. Proses *editing* dan *mixing* dilakukan sesuai dengan tuntutan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada kegiatan *editing* kegiatan yang dilakukan adalah memilih hasil *shooting* yang terbaik kemudian memotong dan membuang bagian yang tidak diperlukan. Pengaturan pencahayaan dan animasi seperti tambahan tulisan atau *sound effect* untuk video juga dilakukan pada saat proses *editing* ini.

Setelah proses editing selesai dilanjutkan dengan *mixing*, proses *mixing* dilakukan untuk menggabungkan rekaman narator dengan video yang telah diedit sebelumnya. Setelah menggabungkan antara narasi, instrumen, *sound effect* dengan video kemudian dilakukan proses penyesuaian suara terhadap instrumen agar suaranya terdengar jelas dan instrumen tidak mengganggu jalannya video. Setelah proses *mixing* video selesai dilakukan langkah selanjutnya yaitu mentransfer kepingan video

menjadi kesatuan video yang disimpan dalam bentuk mvp atau avi agar mempermudah proses selanjutnya.

4) Mengevaluasi dan meninjau kembali

Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum melakukan uji coba terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap ahli media dan melakukan revisi apabila ada saran dari para ahli.

Penentuan kelayakan media video pembelajaran promosi dinamis diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan video sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan video lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator.

1) Ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video dalam bentuk naskah. Hal ini dilakukan untuk memperkecil tingkat kesalahan dalam tahap produksi video.

Setelah dilakukan pengujian oleh ahli materi diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang yang dilakukan

didapati hasil bahwa naskah untuk video valid dan dapat untuk diproduksi sebagai video pembelajaran.

Ahli materi memberikan saran dari materi yang terdapat dalam naskah video pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi, antara lain:

- a. Kelengkapan materi kurang detail
- b. Kejelasan materi harusnya dibuat sederhana karena disesuaikan dengan SMK (sebab bukan dipakai untuk model atau *agency*).

2) Ahli media pembelajaran

Ahli media pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap video promosi dinamis berdasarkan aspek kaidah, penyajian video, prosedur pengembangan video, tata laksana, dan pembuatan naskah.

Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli media pembelajaran diperoleh saran untuk angket media pembelajaran agar angket di uji validitas secara eksternal (dengan guru SMK) dan angket juga di uji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk pengambilan data. Dari pengujian yang dilakukan didapati hasil bahwa media video pembelajaran valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Ahli media memberikan saran dari materi yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi, antara lain:

a. Model dalam video diganti



Gambar 9. Sebelum direvisi



Gambar 10. Setelah direvisi

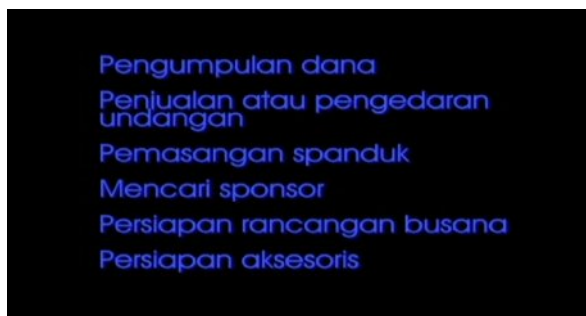
b. Tulisan/teks dalam video diperjelas



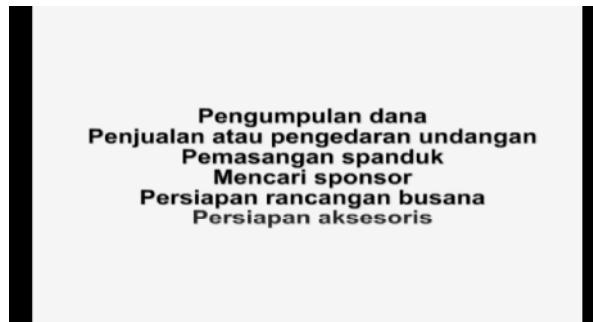
Gambar 11. Sebelum direvisi



Gambar 12. Setelah direvisi



Gambar 13. Sebelum direvisi



Gambar 14. Setelah direvisi



Gambar 15. Sebelum direvisi



Gambar 16. Setelah direvisi

c. Menambah contoh pose

sebelum direvisi, video pembelajaran ini tidak terdapat contoh pose dan teknik dasar berjalan. Berikut adalah gambar contoh-contoh pose setelah direvisi :



Gambar 17. contoh pose berputar 180 derajat (setengah lingkaran)



Gambar 18. contoh pose berputar 270 derajat (3/4 lingkaran)



Gambar 19. Contoh pose berputar 1 lingkaran penuh

d. Gambar bentuk panggung (sketsa dengan menggunakan kertas) dihilangkan.



Gambar 20. Sebelum direvisi



Gambar 21. Setelah direvisi

2. Kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis

Hasil dari uji kelayakan dari ahli materi memiliki nilai rerata 3,55 dengan persentase 63,85% yang dikategorikan dalam kriteria Layak. Sama

halnya dengan hasil uji kelayakan dari ahli media memiliki nilai 3,51 dengan persentase 60,95% yang dikategorikan Layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis masuk dalam kriteria Layak.

Kemudian hasil dari uji coba skala kecil untuk mengetahui pendapat siswa sebagai pengguna sekaligus mengukur kelayakan media dari segi pengguna mendapatkan nilai rerata 3,46 dengan persentase 67,5% yang dikategorikan dalam kriteria Layak. Sedangkan hasil uji skala besar mendapatkan hasil nilai rerata 3,19 dengan persentase 38,05% yang juga dikategorikan dalam kriteria Layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis Layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media video pembelajaran promosi dinamis melalui beberapa tahap antara lain : a) *planning* dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga media ini dibutuhkan, pengumpulan sumber yang dikumpulkan didapat dari buku, dan menyusun gagasan. b) *design* yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan skrip kemudian memvalidasi dan merevisi. c) *development* yaitu produksi audio dan video berdasarkan skrip. Pada tahap ini perangkat pendukung untuk video juga dipersiapkan. Setelah video tersusun dan menjadi media pembelajaran, maka video divalidasi oleh para ahli agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak, dan penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak sehingga dapat dipergunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik.
2. Hasil dari uji ahli materi dan ahli media dalam mengukur kualitas kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis memperoleh kategori layak. Sedangkan dari pendapat siswa kelas XII program keahlian busana butik di SMK Negeri 1 Pengasih sebagai

pengguna media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis juga memperoleh kategori layak, hal tersebut terlihat dari hasil penelitian yang didapat dalam mengukur kelayakan media dari sisi pengguna oleh siswa dalam uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

B. Keterbatasan Produk

Dalam mengembangkan produk berupa video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis belum adanya pengambilan gambar secara penuh tetapi sebagian besar cuplikan gambar dan video hanya mengunduh dari *youtube*. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan referensi.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis merupakan produk baru yang belum pernah dikembangkan sebelumnya, oleh karena itu perlu dikembangkan produk yang berkelanjutan. Pengembangan produk lebih lanjut tidak hanya dapat dilakukan untuk mata pelajaran promosi dinamis saja tetapi dapat dilakukan pada pembelajaran ilmu lain.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa media video pembelajarn pada mata pelajaran Promosi Dinamis berdasarkan pengujian hasil dari

peserta didik layak untuk digunakan, oleh karena itu dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar disekolah.

2. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran promosi dinamis pada kelas XII di SMK Negeri 1 Pengasih, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, H.M dan Abu Ahmadi. (1991). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta; Gema Insan Pers.
- Alessi & Trollip. Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip. (2001). *Multimedia for Learning Method And Development*. Massachusetts: Alin and Bacon.
- Arif Firdausi dan Barnawi. (2011). *Profil Guru SMK Profesional*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Arif S Sadiman dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bafadal Ibrahim. (2005). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (1990). *Peraturan Pemerintah nomor 29 Tahun 1990 Tentang Pendidikan menengah*. Jakarta : Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Pemerintah nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 pasal 15*. Jakarta : Depdiknas.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Gay, L.R (1990) *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*. Third edition. New York: Macmillan Publishing Compan.

Hartono, Jogyanto, (2007). *Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Jaka Warsihna. (2009). *Modul Pembuatan Media Video*. Jakarta : Depdiknas.

Keputusan Mendikbud RI No. 0490/U/1992 *tentang Sekolah Menengah Kejuruan* Pasal 2 Ayat 1, Jakarta.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Neozonk (2007) (online) http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_pendidikan
Sejarah Perkembangan Pendidikan Teknologi
: <http://neozonk.blogspot.com/2007/11/sejarah-perkembangan-definisi-teknologi.html>

Moh. Ayip S. (2003). *Efektivitss Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika*. Skripsi Upi Bandung. Tidak diterbitkan.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai . (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset.

Ranberg J.S Schmeiser B.W. (1974) *An Approximate Method For Generating Asymmetric Random Variables*. Communication of the ACM, 78-82.

R. Ibrahim, Nana Syaodih. (1996). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rustaman, N.Y. (2001). *Pandangan Biologi tentang Proses Berpikir dan Ilmplikasinya da-lam Pendidikan Sains*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Tetap dalam Pendi-dikan Biologi pada FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia tanggal 17 Oktober 2001

Rooijakkers. (1991). *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta: Gramedia.

Suharsimi Arikunto. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sukardi. (2008). *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung; CV.Alfabeta.

Sungkono, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.

Sukardjo. (2008). *Kumpulan materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran: PPs UNY.

Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tulus Winarsunu. (2006). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Tulus Winarsunu. (2010). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.

Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia : Making It Work*. 8th Edition. New York : McGraw-Hill

Warsihna, J. (2010). *Pembuatan Media Video dan Modul Pengembangan*. Jakarta; Pemanfaatan Konten Jardiknas.

Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

<http://smkn1pengasih.net/v3/>

LAMPIRAN 1

SILABUS

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 PENGASIH
 MATA PELAJARAN : Muatan Lokal
 KELAS/SEMESTER : XII / 5
 STANDAR KOMPETENSI : Penataan Busana (Promosi Dinamis)
 KODE KOMPETENSI : 103.MUL.#
 ALOKASI WAKTU : 32 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET. ALOKASI WAKTU
						T M	PS	P I		
1. Persiapan Peragaan	<ul style="list-style-type: none"> Tempat kerja disiapkan sesuai dengan standar ergonomic 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan tempat dan perlengkapan Bentuk panggung 	kreatif	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan ketelitian dalam mempersiapkan tempat dan perlengkapan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Penugasan Unjuk kerja Sikap Diri 	2	4(8)		<ul style="list-style-type: none"> Modul Peragaan Rini Puspita Sari, S. Pd Referensi VCD Fashion Show Nasional maupun Internasional 	PT 2 KMTT
2. Teknik Peragaan	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan berbagai macam teknik pose dan jalan sesuai blocking 	<ul style="list-style-type: none"> Teknik pose Teknik jalan Musik pengiring Blocking sesuai bentuk panggung 		<ul style="list-style-type: none"> Lathian pose dan jalan sesuai blocking 		6	10(20)			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET. ALOKASI WAKTU
						T	PS	P		
3. Pagelaran Peragaan Busana	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi panitia peragaan Mengidentifikasi perlengkapan yang digunakan untuk penyelenggaraan peragaan busana Menyelenggarakan peragaan busana 	<ul style="list-style-type: none"> Proposal penyelenggaraan peragaan busana 	Kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> Penyusunan panitia peragaan busana Persiapan pagelaran peragaan busana Penyelenggaraan pagelaran peragaan busana 	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Penugasan Unjuk kerja Sikap Diri 				<ul style="list-style-type: none"> Modul Peragaan Rini Puspita Sari, S. Pd Referensi VCD Fashion Show Nasional maupun internasional 	KMTT

WKS 1/Kurikulum

Kapokja Kurikulum

Kaprog. Tata Busana

Kulon Progo,
Pengusul

Drs. WARJANTORO
Pembina, IV/a
NIP 19660207 199203 1 005

Dra. YM TRI LESTARI
Pembina, IV/a
NIP 19620501 198703 2 004

Rini Puspita Sari, S. Pd
Penata, III/c
NIP 19750618 200604 2 006

Sri Estiningsih, S.Pd
Penata muda TK I, III/b
NIP 19760422 200801 2 008

F77.5.3/TP/WKS 1/1/09

20 Oktober 2011

LAMPIRAN 2

MATERI PELAJARAN

PROMOSI DINAMIS

Pada mata pelajaran promosi dinamis dibahas mengenai penataan dinamis. Penataan ialah suatu kegiatan untuk mempertunjukkan atau memamerkan. Dinamis artinya bergerak. Jadi penataan dinamis adalah suatu kegiatan yang mempertunjukkan karya yang dapat diragakan atau digerakkan. Kegiatan ini merupakan salah satu ajang promosi untuk mengenalkan produk atau karya.

1) Tujuan Penataan Dinamis

a) Sebagai Alat Promosi

Pada prinsipnya penataan yang dinamis seperti peragaan busana atau *fashion show* dilakukan untuk mempromosikan karya-karya perancang busana, produk terbaru dari produsen, sehingga masyarakat mengetahui dan mengenal desain-desain terbaru dari perancang busana ataupun produsen garmen.

b) Sebagai Alat Pendidikan atau Model

Salah satu tujuan penataan dinamis di sekolah adalah sebagai media pengajaran atau model dalam proses belajar mengajar, agar peserta diklat dapat melihat secara langsung kesesuaian rancangan, jatuhnya busana pada badan, kesesuaian hiasan atau *graniture* pada busana, dan kesesuaian aksesoris, serta kesesuaian tata rambut dan *make-up*.

c) Sebagai Latihan Pengembangan Kreativitas

Dalam penataan dinamis ini ada beberapa aspek yang dapat dilihat dari kreasi peserta diklat, antara lain: cara memvisualisasikan rancangan antara

busana dengan peraga yang digunakan, keharmonisan rancangan dengan aksesoris dan sebagainya.

2) Tipe Penataan Dinamis

Ditinjau dari segi tujuannya, penataan dinamis terdiri dari beberapa tipe sebagai berikut.

- a) Dipertunjukkan kepada konsumen dengan tujuan untuk dijual.
- b) Dipertunjukkan kepada pengecer atau penjual busana untuk dibeli, dan mendapatkan order.
- c) Dipertunjukkan kepada toko perorangan.
- d) Dipertunjukkan untuk persuasi hasil karya siswa/peserta diklat.
- e) Dipertunjukkan untuk relasi.
- f) Dipertunjukkan untuk presentasi.
- g) Dipertunjukkan untuk *entertainment*.
- h) Dipertunjukkan untuk show di televisi *entertainment*.
- i) Dipertunjukkan untuk film.

Berdasarkan tujuan tersebut di atas, maka penataan dinamis dapat dilakukan sesuai maksud dan tujuan promosi yang akan dilakukan. Contoh: Show untuk *entertainment*, rancangan busana disesuaikan dengan event tertentu, dan sekaligus dengan sajian musik hiburan, karena tujuannya dipertunjukkan untuk hiburan. Jika peragaan atau show yang dilakukan dengan tujuan promosi penjualan, maka tujuannya mendapatkan pembeli atau relasi, dan sebagainya.

3) Pemilihan Tempat Penataan

Tempat untuk melaksanakan penataan perlu diseleksi dengan baik, supaya pengunjung merasa nyaman dan puas menyaksikan acara sampai selesai.

Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk memilih tempat penataan, sebagai berikut.

- a) Kapasitas ruangan
 - b) Penempatan panggung
 - c) Ruang ganti peraga
 - d) Letak panggung dan kursi penonton
 - e) Sirkulasi udara
 - f) Penataan *lighting* cukup
 - g) Penataan kontinuitas di dalam ruangan atau di luar ruangan kegiatan
 - h) Penataan *sound system*
 - i) Meja kursi sudah sesuai dengan rencana
 - j) Keamanan di lokasi kegiatan cukup memadai
- 4) Perencanaan Penataan Dinamis

Sebelum melaksanakan suatu show atau pertunjukan perencanaan perlu dimantapkan, dan ini memerlukan konsentrasi, karena bukan hanya menata *merchandise* atau busananya saja, tetapi mulai dari peraga yang di pakai, tempat, ruangan, pengaturan panggung, musik, *lighting*, *background*, tema, pembawa acara, dan sebagainya, harus dipersiapkan dengan baik.

Untuk itu penyusunan perencanaan penataan dinamis diperlukan suatu kepanitian atau kepengurusan, agar pelaksanaan peragaan dapat terlaksana dengan baik dan sukses.

Ada beberapa bagian yang diperlukan sebagai berikut.

a) Bentuk Panggung

Pada umumnya bentuk panggung berbentuk "T", maksudnya supaya memberikan keleluasaan peraga busana untuk berjalan di atas *catwalk*, selain itu pengunjung dapat melihat busana yang diragakan lebih detil, selain itu arah jalan peraga tidak tertuju pada satu arah saja. Ukuran panggung yang umum 12-14 meter, tinggi ± 90 cm lebar 3-4 meter. Supaya panggung tidak kelihatan kotor ditutup dengan karpet, dan listnya ditutup dengan kain.

b) *Background*

Background yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang biasanya dipasang tema penataan/pertunjukan dan sebagai penutup tempat persiapan peraga, dan pintu masuk peraga.

c) *Lighting*

Selain sebagai penerangan, juga untuk menyorot penataan pada peraga yang sedang jalan di atas *catwalk*.

d) Musik

Musik untuk masing-masing rancangan berbeda, tergantung dengan tema.

(a) Tema busana daerah, disesuaikan dengan musik daerah.

(b) Busana glamour, musiknya juga glamour.

e) Koreografer

Penataan dinamis memerlukan seorang penata koreografi untuk mengatur peraga dengan musik yang sesuai rancangan.

f) Ruang Ganti Peraga

Ruang ganti peraga perlu dipersiapkan gantungan baju, baik untuk baju yang akan diragakan, maupun baju yang sudah diragakan. Di tempat ini perlu disediakan gantungan baju dengan jumlah yang cukup. Gantungan ini ada beberapa, sesuai dengan pengelompokan urutan penataan.

g) Pengelompokan Busana atau *Merchandise*

Pengelompokan itu dilihat dari tema, warna busana dan jenis busana. Hal ini perlu diperhatikan supaya audiens tidak bosan akan penataan yang dipertunjukkan, dengan demikian ada suatu variasi warna yang tidak monoton, serta jenis busana yang berlainan.

h) Penataan Meja dan Kursi Penonton

Penataan meja dan kursi dapat dibuat dalam bentuk 1 meja bulat untuk 6-8 kursi, atau ditata meja hanya di kursi depan secara memanjang berbentuk "U" sampai ke belakang, kemudian kursi diberi nomor disesuaikan jumlah penonton. Apabila kegiatan ini bertujuan untuk kompetisi, selain kursi penonton, perlu juga disediakan meja dan kursi untuk 3-5 orang juri. Tetapi apabila bertujuan untuk entertainment, promosi, atau penjualan, maka ruang penjualan harus disiapkan.

i) Penerima Tamu

Meja untuk penerima tamu, umumnya diletakkan di depan pintu masuk, supaya mudah mengecek undangan yang datang itu juga untuk melayani para undangan untuk mengisi buku tamu dan petugas penerima tamu lainnya mengatur atau menunjukkan kursi diberi nomor seri undangan.

j) Pembawa Acara / *Anouncer* / *Master of Ceremony*

Menyampaikan komentar-komentar pada audience tentang penataan peraga yang sedang meragakan di atas *catwalk*. Selain itu menginformasikan tema rancangan, dan narasi rancangan. Setelah penampilan penataan I ditampilkan dilanjutkan rancangan tersebut, dan kadang-kadang disertai informasi harga. Demikian selanjutnya secara berurutan sampai acara selesai.

Kerangka naskah pembuatan video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis

MATA PELAJARAN	Muatan lokal
ASPEK/KETERAMPILAN	
STANDAR KOMPETENSI	Penataan busana (promosi dinamis)
KOMPETENSI DASAR	<ol style="list-style-type: none">1. Persiapan peragaan2. Teknik peragaan3. Pagelaran peragaan busana
TINGKATAN	
MATERI	<ol style="list-style-type: none">1. Menyiapkan tempat dan perlengkapan2. Teknik pose3. Proposal penyelenggaraan pagelaran busana
TUJUAN PEMBELAJARAN	Setelah mengikuti tayangan dan melaksanakan sejumlah kegiatan pembelajaran, peserta didik : <ol style="list-style-type: none">1. Mampu menyiapkan tempat dan perlengkapan2. Mampu mempraktikkan macam-macam teknik pose3. Mampu menyiapkan proposal penyelenggaraan pagelaran busana
PENULIS NASKAH	Anindita Agustania
TIM MEDIA	Tika Tenka dan Anindita agustania
DURASI	15 menit
PEMAIN	<ol style="list-style-type: none">1. Peraga pose : Anindita Agustania2. Model-model dalam <i>youtube</i>3. Narrator : Anindita Agustania

Script Promosi Dinamis		
Skenario	Narasi	posisi
<ul style="list-style-type: none"> Intro Terdapat cuplikan gambar dan animasi untuk pembukaan video ini, diikuti judul mata pelajaran yaitu “promosi dinamis”. Kemudian muncul cuplikan video peragaan busana serta diiringi suara narrator. 	<p>“Selamat datang di media pembelajaran mengenai penataan dinamis, kali ini kita akan belajar mengenai penataan dinamis”.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> Materi <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian penataan dinamis 	<p>Penataan berarti suatu kegiatan untuk mempertunjukkan atau memamerkan. Dinamis artinya bergerak. Jadi penataan dinamis adalah suatu kegiatan yang mempertunjukkan karya yang dapat diragakan atau digerakkan.</p>	
<p>b. Tujuan penataan dinamis</p>	<p>a. Sebagai Alat Promosi</p> <p>Pada prinsipnya penataan yang dinamis seperti peragaan busana atau <i>fashion show</i> dilakukan untuk mempromosikan karya-karya perancang</p> <p>b. Sebagai Alat Pendidikan atau Model</p> <p>Salah satu tujuan penataan dinamis di sekolah adalah sebagai media pengajaran atau model dalam proses belajar mengajar, agar peserta diklat dapat melihat secara langsung</p>	

	<p>kesesuaian rancangan, jatuhnya busana pada badan, kesesuaian hiasan atau pada busana, dan kesesuaian aksesoris, serta kesesuaian tata rambut dan <i>make-up</i>.</p> <p><i>c. Sebagai Latihan Pengembangan Kreativitas</i></p> <p>Dalam penataan dinamis ini ada beberapa aspek yang dapat dilihat dari kreasi peserta diklat, antara lain: cara memvisualisasikan rancangan antara busana dengan peraga yang digunakan, keharmonisan rancangan dengan aksesoris dan sebagainya.</p>	
<p>c. Tipe penataan dinamis</p>	<p>Ditinjau dari segi tujuannya, penataan dinamis terdiri dari beberapa tipe sebagai berikut.</p> <p>a. Dipertunjukkan kepada konsumen dengan tujuan untuk dijual.</p> <p>b. Dipertunjukkan kepada pengecer atau penjual busana untuk dibeli, dan mendapatkan <i>order</i>.</p> <p>c. Dipertunjukkan kepada perorangan.</p> <p>d. Dipertunjukkan untuk persuasi hasil karya siswa/peserta diklat.</p> <p>e. Dipertunjukkan untuk relasi.</p>	

	<p>f. Dipertunjukkan untuk presentasi.</p> <p>g. Dipertunjukkan untuk <i>entertainment</i>.</p> <p>h. Dipertunjukkan untuk <i>show /entertainment</i>.</p> <p>i. Dipertunjukkan untuk film.</p>	
<p>2. Teknik peragaan, meliputi :</p> <p>a. Teknik pose</p> <p>b. Teknik berjalan</p> <p>c. Musik pengiring</p>	<p>Pose adalah satu posisi yang dilakukan peragawati/peragawan dengan keadaan berdiri dengan sikap salah satu kaki berada di depan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berputar 180 derajat (setengah lingkaran) - Berputar 270 derajat (3/4 lingkaran) - Berputar satu lingkaran penuh 	
<p>1. Pemilihan tempat penataan Pagelaran peragaan busana</p>	<p>Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk memilih tempat penataan, sebagai berikut.</p> <p>a. Apakah kapasitas ruangan cukup untuk jumlah undangan?</p> <p>b. Apakah penempatan panggung cukup leluasa?</p> <p>c. Apakah ruang ganti peraga cukup untuk sejumlah peraga?</p>	

	<p>d. Apakah letak panggung dan kursi penonton cukup jaraknya?</p> <p>e. Apakah sirkulasi udara cukup jika ruang tersebut tidak memakai pendingin ruangan (AC)?</p> <p>f. Apakah penataan <i>lighting</i> cukup, dan dapat terfokus pada obyek?</p> <p>g. Apakah penataan kontinusi di dalam ruangan atau di luar ruangan kegiatan?</p>	
4. Perencanaan penataan dinamis	<p>Penyusunan perencanaan penataan dinamis diperlukan suatu kepanitian atau kepengurusan, agar pelaksanaan peragaan dapat terlaksana dengan baik dan sukses.</p> <p>Ada beberapa bagian yang diperlukan sebagai berikut.</p> <p><i>a. Personal Kepanitiaan.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ketua 2) Wakil ketua 3) Sekretaris 4) Bendahara 5) Seksi pendanaan 	



	<p>6) Seksi acara</p> <p>7) Seksi perlengkapan</p> <p>8) Seksi peraga busana</p> <p>9) Seksi publikasi</p> <p>10) Seksi undangan</p> <p>11) Seksi dokumentasi</p> <p><i>b. Bentuk Panggung</i></p> <p>Pada umumnya bentuk panggung berbentuk “T”, maksudnya supaya memberikan keleluasaan peraga busana untuk berjalan di atas <i>catwalk</i>, selain itu pengunjung dapat melihat busana yang diragakan lebih detil, selain itu arah jalan peraga tidak tertuju pada satu arah saja. Ukuran panggung yang umum 12-14 meter, tinggi ± 90 cm lebar 3-4 meter.</p> <p>Supaya panggung tidak kelihatan kotor ditutup dengan karpet, dan <i>listnya</i> ditutup dengan kain.</p> <p><i>c. Background</i></p> <p><i>Background</i> yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang</p>	
--	--	--


	<p>biasanya dipasangi tema penataan/pertunjukan dan sebagai penutup</p> <p>tempat persiapan peraga, dan pintu masuk peraga</p> <p><i>d.Lighting</i></p> <p>Selain sebagai penerangan, juga untuk menyorot penataan pada peraga yang sedang jalan di atas <i>catwalk</i>.</p> <p><i>e.Musik</i></p> <p>Musik untuk masing-masing rancangan berbeda, tergantung dengan tema.</p> <p>1) Tema busana daerah, disesuaikan dengan lagu daerah.</p> <p>2) Busana <i>glamour</i>, musiknya juga <i>glamour</i>.</p> <p><i>f.Koreografer</i></p> <p>Penataan dinamis memerlukan seorang koreografi untuk mengatur peraga dengan busana sesuai rancangan.</p> <p><i>g.Ruang Ganti Peraga</i></p> <p>Ruang ganti peraga perlu dipersiapkan gantungan baju, baik untuk baju yang akan diragakan, maupun baju yang</p>	
--	---	--


	<p>sudah diragakan.</p> <p><i>h. Pengelompokan Busana atau Merchandise</i></p> <p>Pengelompokan itu dilihat dari tema, warna busana dan jenis busana.</p> <p>Hal ini perlu diperhatikan supaya audiens tidak bosan akan penataan yang dipertunjukkan.</p> <p><i>i. Penataan Meja dan Kursi Penonton</i></p> <p>Penataan meja dan kursi dapat dibuat dalam bentuk 1 meja bulat untuk 6-8 kursi, atau ditata meja hanya di kursi depan secara memanjang berbentuk “U” sampai ke belakang.</p> <p><i>j. Penerima Tamu</i></p> <p>Meja untuk penerima tamu, umumnya diletakkan di depan pintu masuk, supaya mudah mengecek undangan yang datang itu juga untuk melayani para undangan untuk mengisi buku tamu dan petugas penerima tamu lainnya mengatur atau menunjukkan kursi diberi nomor seri undangan.</p> <p><i>k. Pembawa Acara / Anouncer / Master of Ceremony</i></p>	
--	--	--


	Menyampaikan komentar-komentar pada <i>audience</i> tentang penataan peraga yang sedang meragakan di atas <i>catwalk</i> .	
--	---	--


Pembuatan Storyboard Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis


no	keterangan	Hasil jadi										
1	<p>Scene 1</p> <p>Menampilkan cuplikan gambar dan animasi untuk pembukaan video.</p> <table><tr><td>frame</td><td>Judul program</td></tr><tr><td>teks</td><td>Promosi Dinamis</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Gambar animasi pose model</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Musik instrumen</td></tr></table>	frame	Judul program	teks	Promosi Dinamis	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Gambar animasi pose model	Audio	Musik instrumen	<div></div> <div></div>
frame	Judul program											
teks	Promosi Dinamis											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Gambar animasi pose model											
Audio	Musik instrumen											

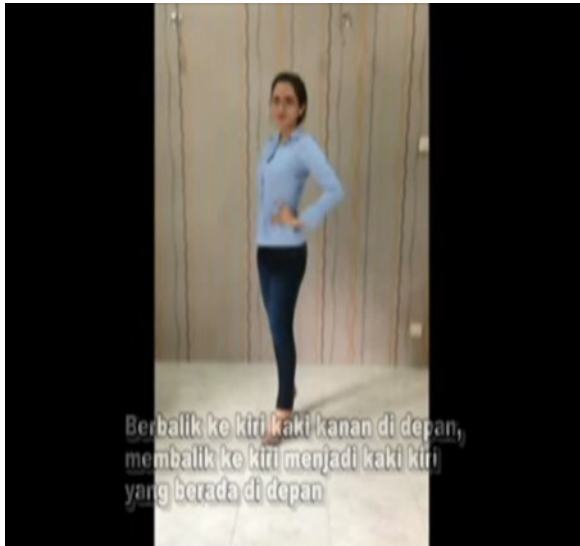
no	keterangan	Hasil jadi
2	Scene 2 Menampilkan pengertian promosi dinamis	


no	keterangan	Hasil jadi												
3	<p>Scene 3</p> <p>Menampilkan tujuan penataan dinamis</p> <table><tr><td>frame</td><td>Tujuan penataan dinamis</td></tr><tr><td>teks</td><td>Sebagai alat promosi</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Video model berjalan di <i>catwalk</i></td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Musik instrumen</td></tr></table>	frame	Tujuan penataan dinamis	teks	Sebagai alat promosi	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Video model berjalan di <i>catwalk</i>	Warna tulisan	Putih	Audio	Musik instrumen	
frame	Tujuan penataan dinamis													
teks	Sebagai alat promosi													
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
tampilan	Video model berjalan di <i>catwalk</i>													
Warna tulisan	Putih													
Audio	Musik instrumen													

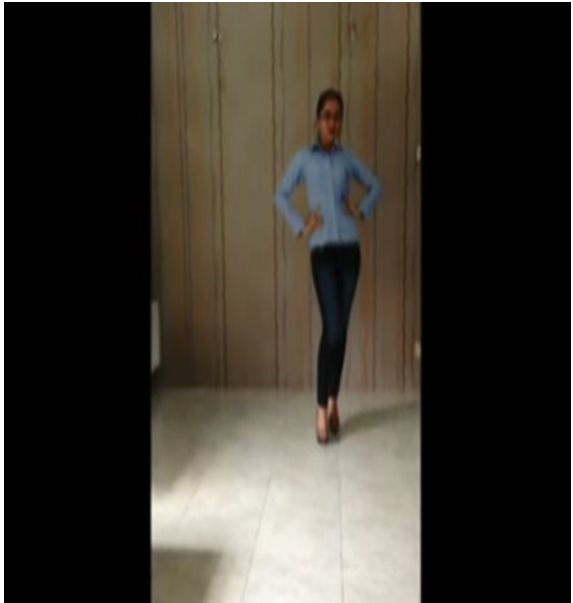
no	keterangan	Hasil jadi												
4	<p>Scene 4</p> <p>Menampilkan tujuan penataan dinamis</p> <table><tr><td>frame</td><td>Tujuan penataan dinamis</td></tr><tr><td>teks</td><td>Sebagai alat pendidikan atau model</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Video peserta didik dan model ketika melakukan proses pembelajaran</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Musik instrumen</td></tr></table>	frame	Tujuan penataan dinamis	teks	Sebagai alat pendidikan atau model	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Video peserta didik dan model ketika melakukan proses pembelajaran	Warna tulisan	Putih	Audio	Musik instrumen	 <p>Maksudnya adalah penataan dinamis di sekolah dilaksanakan sebagai media pengajaran atau model dalam proses belajar mengajar</p> <p>sumber : youtube</p>
frame	Tujuan penataan dinamis													
teks	Sebagai alat pendidikan atau model													
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
tampilan	Video peserta didik dan model ketika melakukan proses pembelajaran													
Warna tulisan	Putih													
Audio	Musik instrumen													

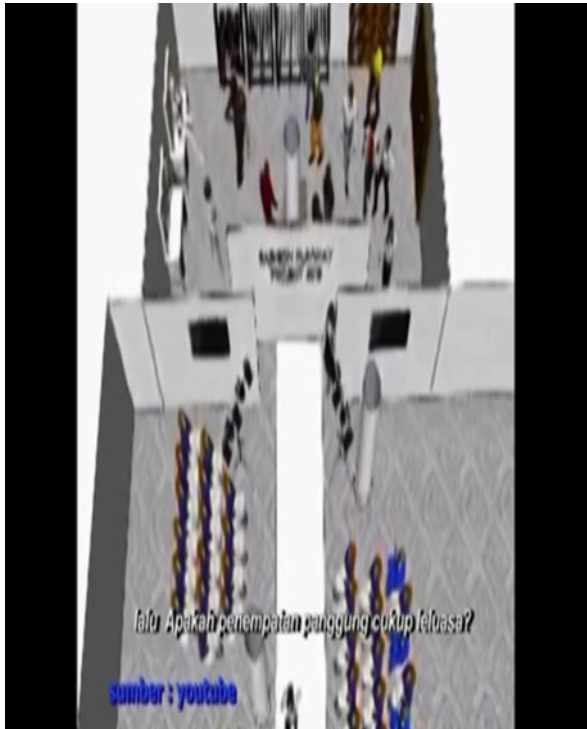
no	keterangan	Hasil jadi												
5	<p>Scene 5</p> <p>Menampilkan tujuan penataan dinamis</p> <table><tr><td>frame</td><td>Tujuan penataan dinamis</td></tr><tr><td>teks</td><td>Sebagai latihan pengembangan kreatifitas</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Video model</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Musik instrumen</td></tr></table>	frame	Tujuan penataan dinamis	teks	Sebagai latihan pengembangan kreatifitas	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Video model	Warna tulisan	Putih	Audio	Musik instrumen	 <p>penataan dinamis digunakan oleh siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam cara memvisualisasikan rancangan antara busana dengan peraga yang digunakan, keharmonisan rancangan dengan aksesoris dan sebagainya</p> <p>sumber : youtube</p>
frame	Tujuan penataan dinamis													
teks	Sebagai latihan pengembangan kreatifitas													
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
tampilan	Video model													
Warna tulisan	Putih													
Audio	Musik instrumen													


no	keterangan	Hasil jadi
6	Scene 6 Menampilkan tipe penataan dinamis	


no	keterangan	Hasil jadi										
7	<p>Scene 7</p> <p>Menampilkan macam-macam jenis pose</p> <table><tr><td>frame</td><td>Pose</td></tr><tr><td>teks</td><td>Pengertian pose</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Contoh pose berputar 180 derajat (setengah lingkaran)</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr></table>	frame	Pose	teks	Pengertian pose	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Contoh pose berputar 180 derajat (setengah lingkaran)	Warna tulisan	Putih	
frame	Pose											
teks	Pengertian pose											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Contoh pose berputar 180 derajat (setengah lingkaran)											
Warna tulisan	Putih											

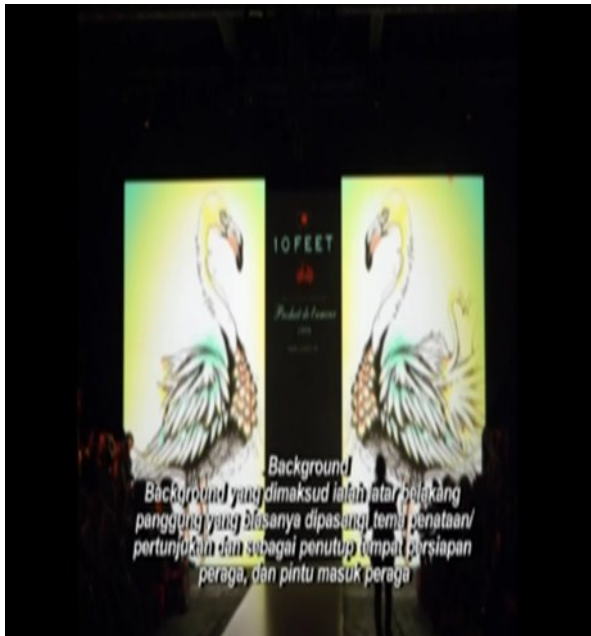
no	keterangan	Hasil jadi
8	Scene 8 Menampilkan macam-macam jenis pose	
frame	Pose	
teks	Cara melakukan pose berputar 270 derajat (3/4 lingkaran)	
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	
tampilan	Contoh pose berputar 270 derajat (3/4 lingkaran)	
Warna tulisan	Putih	


no	keterangan	Hasil jadi										
9	<p>Scene 9</p> <p>Menampilkan macam-macam jenis pose</p> <table><tr><td>frame</td><td>Pose</td></tr><tr><td>teks</td><td>Cara melakukan pose berputar 1 lingkaran penuh</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Contoh pose berputar 1 lingkaran penuh</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr></table>	frame	Pose	teks	Cara melakukan pose berputar 1 lingkaran penuh	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Contoh pose berputar 1 lingkaran penuh	Warna tulisan	Putih	
frame	Pose											
teks	Cara melakukan pose berputar 1 lingkaran penuh											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Contoh pose berputar 1 lingkaran penuh											
Warna tulisan	Putih											

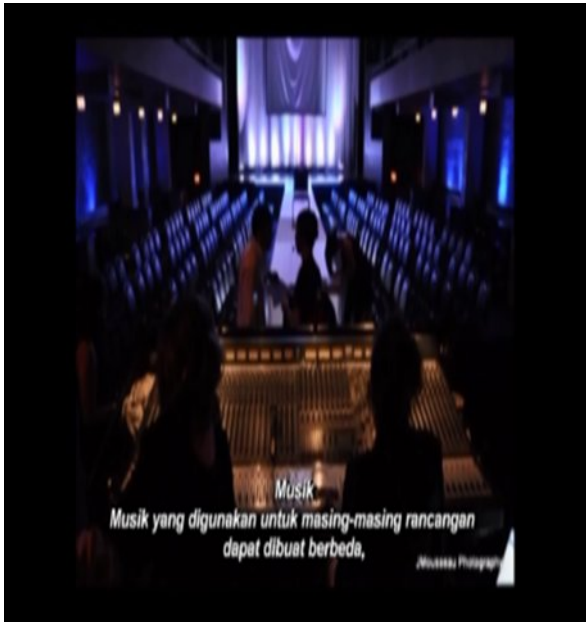
no	keterangan	Hasil jadi										
10	<p>Scene 10</p> <p>Menampilkan pemilihan tempat penataan Pagelaran peragaan busana</p> <table><tr><td>frame</td><td>Pemilihan tempat penataan pagelaran busana</td></tr><tr><td>teks</td><td>Berbagai macam pertimbangan dalam memilih tempat pagelaran busana</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Gambar animasi model pada saat melakukan fashion show</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr></table>	frame	Pemilihan tempat penataan pagelaran busana	teks	Berbagai macam pertimbangan dalam memilih tempat pagelaran busana	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Gambar animasi model pada saat melakukan fashion show	Warna tulisan	Putih	
frame	Pemilihan tempat penataan pagelaran busana											
teks	Berbagai macam pertimbangan dalam memilih tempat pagelaran busana											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Gambar animasi model pada saat melakukan fashion show											
Warna tulisan	Putih											


no	keterangan	Hasil jadi
11	Scene 11 Menampilkan Perencanaan penataan dinamis	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	
teks	Macam-macam personal kepanitiaan	
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	
tampilan	Gambar susunan kepanitiaan	
Warna tulisan	Biru	

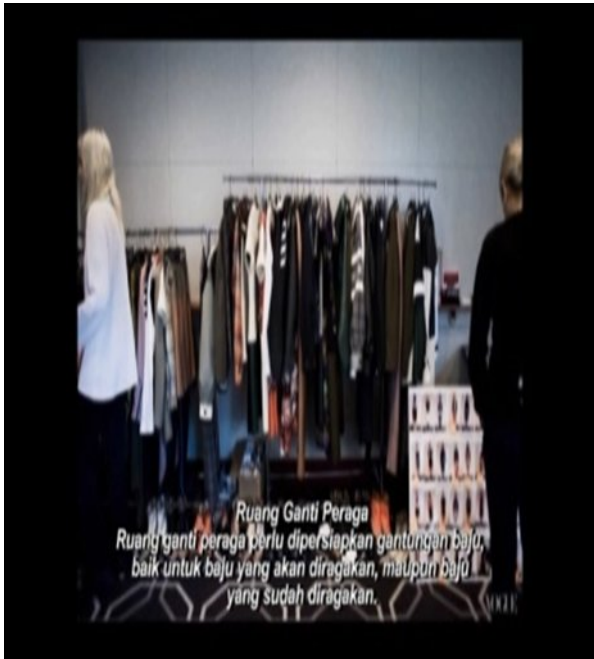
no	keterangan	Hasil jadi
12	Scene 12 Menampilkan Perencanaan penataan dinamis	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	
teks	Bentuk panggung	
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	
tampilan	Gambar macam-macam bentuk panggung	
Warna tulisan	Putih	


no	keterangan	Hasil jadi										
13	Scene 13 Menampilkan Perencanaan penataan dinamis											
	<table><tr><td>frame</td><td>Penyusunan perencanaan penataan dinamis</td></tr><tr><td>teks</td><td>Pengertian background</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Gambar macam-macam background</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr></table>	frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	teks	Pengertian background	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Gambar macam-macam background	Warna tulisan	Putih	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis											
teks	Pengertian background											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Gambar macam-macam background											
Warna tulisan	Putih											

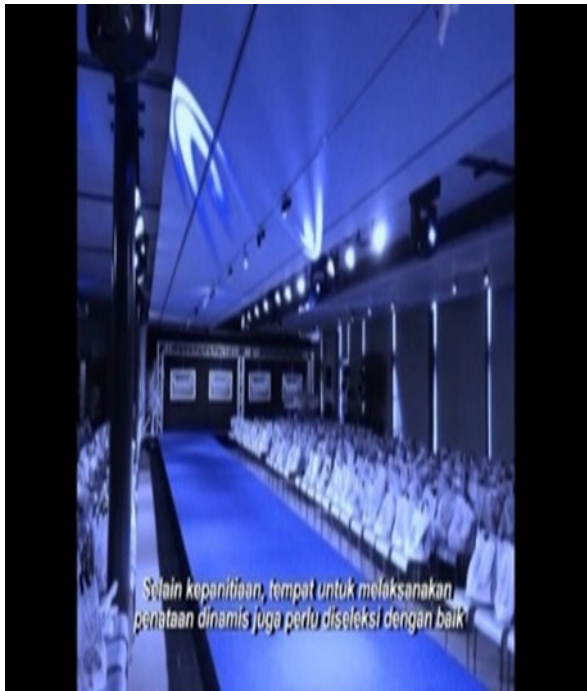
no	keterangan	Hasil jadi
14	Scene 14 Menampilkan Perencanaan penataan dinamis	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	
teks	Pengertian lighting	
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	
tampilan	Gambar macam-macam lighting	
Warna tulisan	Putih	

no	keterangan	Hasil jadi
15	Scene 15 Menampilkan Perencanaan penataan dinamis	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	
teks	musik	
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	
tampilan	Gambar operator yang sedang mengatur musik	
Warna tulisan	Putih	


no	keterangan	Hasil jadi
16	Scene 16 Menampilkan Perencanaan penataan dinamis	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	
teks	koreografer	
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	
tampilan	Gambar koreografer sedang mengarahkan para model sebelum pertunjukan	
Warna tulisan	Putih	



no	keterangan	Hasil jadi
17	Scene 17 Menampilkan Perencanaan penataan dinamis	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	
teks	Ruang ganti peraga	
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	
tampilan	Gambar sebuah ruang tempat ganti peraga	
Warna tulisan	Putih	

no	keterangan	Hasil jadi										
18	<p>Scene 18</p> <p>Menampilkan pengelompokan busana atau <i>merchandise</i></p> <table><tr><td>frame</td><td>Penyusunan perencanaan penataan dinamis</td></tr><tr><td>teks</td><td>Pengelompokan busana atau <i>merchandise</i></td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Gambar sebuah ruang tempat pengelompokan busana</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr></table>	frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	teks	Pengelompokan busana atau <i>merchandise</i>	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Gambar sebuah ruang tempat pengelompokan busana	Warna tulisan	Putih	 <p>Di tempat ini perlu disediakan gantungan baju dengan jumlah yang cukup. Gantungan ini ada beberapa, sesuai dengan pengelompokan urutan penataan.</p>
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis											
teks	Pengelompokan busana atau <i>merchandise</i>											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Gambar sebuah ruang tempat pengelompokan busana											
Warna tulisan	Putih											

no	keterangan	Hasil jadi										
19	<p>Scene 19</p> <p>Menampilkan penataan meja dan kursi penonton</p> <table><tr><td>frame</td><td>Penyusunan perencanaan penataan dinamis</td></tr><tr><td>teks</td><td>Penataan meja dan kursi penonton</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Gambar penataan kursi penonton</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr></table>	frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	teks	Penataan meja dan kursi penonton	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Gambar penataan kursi penonton	Warna tulisan	Putih	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis											
teks	Penataan meja dan kursi penonton											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Gambar penataan kursi penonton											
Warna tulisan	Putih											

no	keterangan	Hasil jadi								
20	Scene 20 Penerima tamu									
	<table><tr><td>frame</td><td>Penyusunan perencanaan penataan dinamis</td></tr><tr><td>teks</td><td>Penerima tamu</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Contoh gambar penerima tamu</td></tr></table>		frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	teks	Penerima tamu	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Contoh gambar penerima tamu
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis									
teks	Penerima tamu									
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar									
tampilan	Contoh gambar penerima tamu									

no	keterangan	Hasil jadi										
21	Scene 21 Menampilkan pembawa acara / <i>anouncer</i> / <i>master of ceremony</i> <table><tr><td>frame</td><td>Penyusunan perencanaan penataan dinamis</td></tr><tr><td>teks</td><td><i>Pembawa Acara / Anouncer / Master of Ceremony</i></td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Gambar pembawa acara/ <i>Master of Ceremony</i></td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih</td></tr></table>	frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis	teks	<i>Pembawa Acara / Anouncer / Master of Ceremony</i>	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Gambar pembawa acara/ <i>Master of Ceremony</i>	Warna tulisan	Putih	
frame	Penyusunan perencanaan penataan dinamis											
teks	<i>Pembawa Acara / Anouncer / Master of Ceremony</i>											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Gambar pembawa acara/ <i>Master of Ceremony</i>											
Warna tulisan	Putih											

no	keterangan	Hasil jadi										
22	Scene 22 Penutup <table><tr><td>frame</td><td>Sumber video dan ucapan terima kasih</td></tr><tr><td>teks</td><td>Sumber : youtube, japanesestreets.com, vogue.com, oneillgirls.com, BSC Runway, meutiananda.wordpress.com dan berbagai sumber lain</td></tr><tr><td>navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>tampilan</td><td>Tulisan teks sumber video dan ucapan terimakasih</td></tr><tr><td>Warna tulisan</td><td>Putih dan biru</td></tr></table>	frame	Sumber video dan ucapan terima kasih	teks	Sumber : youtube, japanesestreets.com, vogue.com, oneillgirls.com, BSC Runway, meutiananda.wordpress.com dan berbagai sumber lain	navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	tampilan	Tulisan teks sumber video dan ucapan terimakasih	Warna tulisan	Putih dan biru	 
frame	Sumber video dan ucapan terima kasih											
teks	Sumber : youtube, japanesestreets.com, vogue.com, oneillgirls.com, BSC Runway, meutiananda.wordpress.com dan berbagai sumber lain											
navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
tampilan	Tulisan teks sumber video dan ucapan terimakasih											
Warna tulisan	Putih dan biru											

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN PENELITIAN

Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media Video Pembelajaran untuk Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Isi materi	a) Kesesuaian materi dengan silabus	1
		b) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		c) Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	3,4,5
		d) Kelengkapan materi	6
		e) Urutan materi	7,8
		f) Format penulisan	9
		g) Ketepatan pemilihan gambar	10,11,12
		h) ilustrasi musik	13
		i) Gambar komponen mudah dimengeti	15
		j) ketepatan animasi dalam menjelaskan materi	16
		k) keruntutan materi	17
2	Manfaat	a) Mempermudah proses pembelajaran	18,19
		b) Materi mudah dipahami	20

Angket Penilaian Kelayakan Media Video Pembelajaran untuk Ahli Materi

No	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan silabus				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi				
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
5	Kebenaran materi sudah tepat				
6	Kelengkapan materi				
7	Materi disusun secara berurutan				
8	Materi disusun secara sistematis serta spesifik				
9	Materi ditulis dengan bahasa baku				
10	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas				
11	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				
12	Disertai dengan keterangan yang mudah dipahami				
13	Ilustrasi musik mendukung saat pembelajaran				
14	Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran				
15	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti				
16	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				
17	Penyajian materi telah runtut				
18	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi				
19	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan				
20	Mudah dipahami secara keseluruhan				

Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media Video Pembelajaran untuk Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Tampilan layar	a) Bentuk tulisan	1,2
		b) Warna tulisan	3
		c) Ukuran tulisan	4
		d) Komposisi warna tulisan	5
		e) Bentuk gambar	6
		f) Pemilihan gambar	7,8
		g) Warna dengan tulisan <i>background</i>	9,10
		h) Musik pengiring	11,12
		i) Tampilan video	13,14
		j) Keefektifan video	15
2	Pengoperasian program	a) Kemudahan penggunaan media	16
		b) Kemudahan penyimpanan media	17
3	Manfaat	a) Proses belajar lebih menarik	18
		b) Isi video mudah dipahami	19
		c) kemudahan dalam proses pembelajaran	20

Angket Penilaian Kelayakan Materi Promosi Dinamis Untuk Ahli Media

No	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				
3	Ketepatan pemilihan warna teks				
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca				
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)				
6	Kejelasan bentuk gambar				
7	Ketepatan pemilihan gambar				
8	Kejelasan pemilihan cuplikan video				
9	Ketepatan pemilihan warna pada background				
10	Keserasian warna tulisan dengan warna background				
11	Ketepatan pemilihan musik pengiring				
12	Ilustrasi musik (efek sound) mendukung saat pembelajaran berlangsung				
13	Tampilan animasi pembuka				
14	Ketepatan animasi pembuka				
15	Keefektifan video sebagai media pembelajaran				
16	Kemudahan dalam penggunaan media				
17	Kemudahan dalam menyimpan media				
18	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan				
19	Isi video mudah dipahami				
20	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa				

Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media Video Pembelajaran untuk Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Aspek Materi	a) kelengkapan materi	1
		b) Kejelasan materi	2
		c) Keruntutan materi	3
2	Aspek Media	c) ketepatan pemilihan gambar	4
		Ketepatan animasi	5
		d) Ketepatan musik/lagu pengiring	6
		e) Tingkat kemudahan pemahaman	7
		f) Ukuran tulisan	8
		g) Kejelasan suara narrator	9
		h) Ilustrasi musik mendukung	10,11
3	Kemanfaatan	i) Kemudahan pengoperasian media	12
		j) Keefektifan video dalam menjelaskan materi	13
		d) Proses pembelajaran lebih menyenangkan	14,15
		e) Kemudahan penyimpanan media	16
		f) Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran	17
		g) Menambah variasi	18

		h) Memberikan fokus perhatian	19
		i) memberi informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media	20

Angket Penilaian Kelayakan Media Video Pembelajaran untuk Siswa

KUISINER PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Nama Responden :

Kelas :

Petunjuk pengisian:

1. Data diri Anda pada kolom yang disediakan.
2. Berilah pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai pernyataan menurut Anda

tepat.

(SB) : Sangat baik

(B) : Baik

(C) : Cukup

(K) : Kurang

No	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Kelengkapan materi promosi dinamis pada media video pembelajaran				
2	Kejelasan materi promosi dinamis pada media video pembelajaran				
3	Keruntutan penyajian materi promosi				

	dinamis pada media video pembelajaran				
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi promosi dinamis				
5	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi promosi dinamis				
6	Ketepatan musik/lagu pengiring video pembelajaran				
7	Tingkat kemudahan pemahaman materi promosi dinamis pada media video pembelajaran				
8	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca				
9	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran				
10	Kejelasan suara pada video pembelajaran				
11	Ilustrasi musik (<i>effect sound</i>) mendukung saat pembelajaran promosi dinamis				
12	Kemudahan dalam penggunaan/pengoperasian media video pembelajaran promosi dinamis				
13	Keefektifan video dalam menjelaskan materi promosi dinamis				
14	Dengan media video pembelajaran promosi dinamis menjadi lebih menyenangkan				

15	Dengan media video pembelajaran promosi dinamis menjadi lebih menarik				
16	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video pembelajaran				
17	Media video pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran promosi dinamis				
18	Media video pembelajaran ini menambah variasi metode pembelajaran				
19	Media video pembelajaran mampu memberikan fokus perhatian yang lebih kepada siswa pada saat proses pembelajaran				
20	Media video pembelajaran dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran mata diklat promosi dinamis				

LAMPIRAN 4

UJI AHLI VALIDITAS

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus			2	1
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			2	1
3	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi			1	2
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar			1	2
5	Kebenaran materi sudah tepat			2	1
6	Kelengkapan materi				3
7	Materi disusun secara berurutan				3
8	Materi disusun secara sistematis serta spesifik			3	
9	Materi ditulis dengan bahasa baku			3	
10	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas			1	2
11	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi		1	1	1
12	Disertai dengan keterangan yang mudah dipahami				3
13	Ilustrasi musik mendukung saat pembelajaran				3
14	Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran			1	2
15	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti			1	2
16	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			3	
17	Penyajian materi telah runtut			1	2
18	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi			1	2
19	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan			1	2
20	Mudah dipahami secara keseluruhan			1	2
Jumlah Skor		0	2	75	136
Skor Total		213			

Rerata	3,55
Kesimpulan	Sangat Baik

Jumlah skor 1 = 1 x banyaknya validator yang memberi skor 1

$$1 \cdot 0 = 0$$

Jumlah skor 2 = 2 x banyaknya validator yang memberi skor 2

$$2 \cdot 1 = 2$$

Jumlah skor 3 = 3 x banyaknya validator yang memberi skor 3

$$3 \cdot 25 = 75$$

Jumlah skor 4 = 4 x banyaknya validator yang memberi skor 4

$$\begin{aligned}
 &= h \cdot 1 + h \cdot 2 + h \cdot 3 + h \cdot 4 \\
 &= 0 + 2 + 75 + 136 \\
 &= 213
 \end{aligned}$$

$$\text{Rerata} = \frac{213}{20 \cdot 3} = \frac{213}{60} = 3,55$$

Prosentase :

$$\text{Kurang baik (skor 1)} = \frac{\quad}{\quad} \cdot 100\%$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \cdot 100\%$$

$$= 0\%$$

$$\text{Cukup baik (skor 2)} = \frac{\quad}{\quad} \cdot 100\%$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \cdot 100\%$$

$$= 0,94\%$$

$$\text{Baik (skor 3)} = \frac{\quad}{\quad} \cdot 100\% = \frac{\quad}{\quad} \cdot 100\%$$

$$= 35,21\%$$

$$\text{Sangat baik} = \frac{\quad}{\quad} \cdot 100\%$$

$$= \frac{63,85}{100} \times 100\%$$

$$= 63,85\%$$

Hasil Validasi Ahli Media

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf		2	1	
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			1	2
3	Ketepatan pemilihan warna teks			2	1
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca			1	2
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)			1	2
6	Kejelasan bentuk gambar			1	2
7	Ketepatan pemilihan gambar			2	1
8	Kejelasan pemilihan cuplikan video			2	1
9	Ketepatan pemilihan warna pada background			2	1
10	Keserasian warna tulisan dengan warna background			2	1
11	Ketepatan pemilihan musik pengiring			3	
12	Ilustrasi musik (efek sound) mendukung saat pembelajaran berlangsung				3
13	Tampilan animasi pembuka			1	2
14	Ketepatan animasi pembuka			1	2
15	Keefektifan video sebagai media pembelajaran			2	1
16	Kemudahan dalam penggunaan media			1	2
17	Kemudahan dalam menyimpan media			1	2
18	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan			1	2
19	Isi video mudah dipahami			1	2

20	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa				3
Jumlah Skor		0	4	78	128
Skor Total		210			
Rerata		3,5			
Kesimpulan		Sangat Baik			

Jumlah skor 1 = 1 x banyaknya validator yang memberi skor 1

$$1 \cdot 0 = 0$$

Jumlah skor 2 = 2 x banyaknya validator yang memberi skor 2

$$2 \cdot 2 = 4$$

Jumlah skor 3 = 3 x banyaknya validator yang memberi skor 3

$$3 \cdot 26 = 78$$

Jumlah skor 4 = 4 x banyaknya validator yang memberi skor 4

$$\begin{aligned}
 &= h \cdot 1 + h \cdot 2 + h \cdot 3 + h \cdot 4 \\
 &= 0 + 4 + 78 + 128 \\
 &= 210
 \end{aligned}$$

$$\text{Rerata} = \frac{210}{20 \cdot 3} = \frac{210}{60} = 3,5$$

Prosentase :

$$\text{Kurang baik (skor 1)} = \frac{0}{210} \cdot 100\%$$

$$= \frac{0}{210} \cdot 100\%$$

$$= 0\%$$

$$\text{Cukup baik (skor 2)} = \frac{4}{210} \cdot 100\%$$

$$= \frac{4}{210} \cdot 100\%$$

$$= 1,90\%$$

$$\text{Baik (skor 3)} = \frac{78}{210} \cdot 100\% = \frac{78}{210} \cdot 100\%$$

$$= 37,14\%$$

$$\text{Sangat baik} = \frac{\quad}{\quad} 100\%$$

$$= \frac{\quad}{\quad} 100\%$$

$$= 60,95\%$$

Hasil Uji Coba Lapangan skala kecil

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kelengkapan materi promosi dinamis pada media video pembelajaran			3	2
2	Kejelasan materi promosi dinamis pada media video pembelajaran			1	4
3	Keruntutan penyajian materi promosi dinamis pada media video pembelajaran		1	2	2
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi promosi dinamis			1	4
5	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi promosi dinamis			1	4
6	Ketepatan musik/lagu pengiring video pembelajaran		1	2	2
7	Tingkat kemudahan pemahaman materi promosi dinamis pada media video pembelajaran		1	1	3
8	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca		2	1	2
9	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran			4	1
10	Kejelasan suara pada video pembelajaran			2	3
11	Ilustrasi musik (<i>effect sound</i>) mendukung saat pembelajaran promosi dinamis			4	1
12	Kemudahan dalam penggunaan/pengoperasian media video				5

	pembelajaran promosi dinamis				
13	Keefektifan video dalam menjelaskan materi promosi dinamis			1	4
14	Dengan media video pembelajaran promosi dinamis menjadi lebih menyenangkan			2	3
15	Dengan media video pembelajaran promosi dinamis menjadi lebih menarik			1	4
16	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video pembelajaran			2	3
17	Media video pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran promosi dinamis		1	1	3
18	Media video pembelajaran ini menambah variasi metode pembelajaran				5
19	Media video pembelajaran mampu memberikan fokus perhatian yang lebih kepada siswa pada saat proses pembelajaran				41
20	Media video pembelajaran dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran mata diklat promosi dinamis		1	2	2
Jumlah Skor		0	7	35	58
Skor Total		346			
Rerata		3,46			
Kesimpulan		Baik			

Jumlah skor 1 = 1 x banyaknya siswa yang memberi skor 1

$$1 \times 0 = 0$$

Jumlah skor 2 = 2 x banyaknya siswa yang memberi skor 2
 $2 \cdot 7 = 14$

Jumlah skor 3 = 3 x banyaknya siswa yang memberi skor 3
 $3 \cdot 35 = 105$

Jumlah skor 4 = 4 x banyaknya siswa yang memberi skor 4

$$\begin{aligned}
 &= h \cdot 1 + h \cdot 2 + h \cdot 3 + h \cdot 4 \\
 &= 0 + 14 + 105 + 232 \\
 &= 346
 \end{aligned}$$

$$\text{Rerata} = \frac{346}{205} = \frac{346}{100} = 3,46$$

Prosentase :

$$\begin{aligned}
 \text{Kurang baik (skor 1)} &= \frac{0}{100} \cdot 100\% \\
 &= \frac{0}{100} \cdot 100\% \\
 &= 0\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Cukup baik (skor 2)} &= \frac{14}{100} \cdot 100\% \\
 &= \frac{14}{100} \cdot 100\% \\
 &= 14\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Baik (skor 3)} &= \frac{105}{346} \cdot 100\% = \frac{105}{346} \cdot 100\% \\
 &= 30,35\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Sangat baik} &= \frac{232}{346} \cdot 100\% \\
 &= \frac{232}{346} \cdot 100\% \\
 &= 67,5\%
 \end{aligned}$$

Hasil Uji Coba Lapangan skala besar

No	Komponen	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kelengkapan materi promosi dinamis pada media video pembelajaran		2	21	5
2	Kejelasan materi promosi dinamis pada media video pembelajaran		6	14	8
3	Keruntutan penyajian materi promosi dinamis pada media video pembelajaran			22	6
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi promosi dinamis		2	20	6
5	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi promosi dinamis		5	19	4
6	Ketepatan musik/lagu pengiring video pembelajaran		3	19	6
7	Tingkat kemudahan pemahaman materi promosi dinamis pada media video pembelajaran		7	18	3
8	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca		1	12	15
9	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran		3	20	5
10	Kejelasan suara pada video pembelajaran		21	4	3
11	Ilustrasi musik (<i>effect sound</i>) mendukung saat pembelajaran promosi dinamis		2	19	7
12	Kemudahan dalam penggunaan/pengoperasian media video pembelajaran promosi dinamis		1	22	5
13	Keefektifan video dalam menjelaskan materi promosi dinamis		2	20	6
14	Dengan media video pembelajaran promosi dinamis menjadi lebih menyenangkan		1	10	17

15	Dengan media video pembelajaran promosi dinamis menjadi lebih menarik			9	19
16	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video pembelajaran		2	22	4
17	Media video pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran promosi dinamis		2	16	10
18	Media video pembelajaran ini menambah variasi metode pembelajaran			12	16
19	Media video pembelajaran mampu memberikan fokus perhatian yang lebih kepada siswa pada saat proses pembelajaran		3	13	12
20	Media video pembelajaran dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran mata diklat promosi dinamis			15	13
Jumlah Skor		0	126	981	680
Skor Total		1787			
Rerata		3,19			
Kesimpulan		Baik			

Jumlah skor 1 = 1 x banyaknya siswa yang memberi skor 1

$$1 \times 0 = 0$$

Jumlah skor 2 = 2 x banyaknya siswa yang memberi skor 2

$$2 \times 63 = 126$$

Jumlah skor 3 = 3 x banyaknya siswa yang memberi skor 3

$$3 \times 327 = 981$$

Jumlah skor 4 = 4 x banyaknya siswa yang memberi skor 4

$$\begin{aligned}
 &= \sum_{h=1}^4 h \cdot f_h = 1 \cdot 0 + 2 \cdot 126 + 3 \cdot 981 + 4 \cdot 680 \\
 &= 0 + 252 + 2943 + 2720 \\
 &= 5915
 \end{aligned}$$

$$\text{Rerata} = \frac{\sum_{h=1}^4 h \cdot f_h}{\sum_{h=1}^4 f_h} = \frac{5915}{2028} = 2,916$$

Prosentase :

$$\text{Kurang baik (skor 1)} = \frac{0}{2028} \cdot 100\%$$

$$= 0\%$$

$$= 0\%$$

$$\text{Cukup baik (skor 2)} = \frac{252}{2028} \cdot 100\%$$

$$= 12,42\%$$

$$= 12,42\%$$

$$\text{Baik (skor 3)} = \frac{2943}{2028} \cdot 100\% = 14,51\%$$

$$= 14,51\%$$

$$\text{Sangat baik} = \frac{2720}{2028} \cdot 100\%$$

$$= 133,18\%$$

$$= 133,18\%$$

Hasil Uji Kelayakan Validator Ahli Materi

no.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4
2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4
3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3

Hasil uji lapangan skala besar

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4
2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	2	3
3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2	4	3	3	4	2	4
4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4
5	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3
6	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
7	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
8	3	2	3	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4
9	2	2	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3
10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4
12	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
13	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
14	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3
16	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4
18	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4
19	4	4	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3
20	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3
21	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3
22	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
23	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4
24	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4
25	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4
26	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3
27	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3
28	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4

Hasil uji lapangan skala kecil

no.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	2	4	4	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2
2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	1	4	3	4	3	4
4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
5	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3

Hasil Uji Kelayakan Validator Ahli Media

no.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4
2	2	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4

LAMPIRAN 5

HASIL PENELITIAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

Kepada Yth,
Bapak/ Ibu : Rini Puspita, S.pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
di Fakultas Teknik UNY

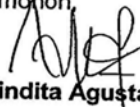
Sehubungan Dengan Rencana Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
Dengan ini saya,

Nama : Anindita Agustania
NIM : 07513241031
Program studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenaan memberikan validasi ahli media terhadap instrumen TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen, dan draf instrumen penelitian.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2014
Pemohon,


Anindita Agustania
NIM.07513241031

Kaprodi Busana

Mengetahui:
Pembimbing TAS



Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630610 198812 2 001



Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

Nama Pelajaran : Promosi Dinamis
Kelas Semester : XII/5
Standar kompetensi : Penataan / Promosi Dinamis
Peneliti : Anindita Agustania
Ahli Media : Rini Puspita, S.Pd

A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari kelayakan aspek materi, saran, kesimpulan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut :

SB : Sangat baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Contoh:

No.	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓	

5. Kesimpulan dan saran dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

No	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓
3	Ketepatan pemilihan warna teks			✓	
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca				✓
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)				✓
6	Kejelasan bentuk gambar				✓
7	Ketepatan pemilihan gambar			✓	
8	Kejelasan pemilihan cuplikan video			✓	
9	Ketepatan pemilihan warna pada background			✓	
10	Keserasian warna tulisan dengan warna background			✓	
11	Ketepatan pemilihan musik pengiring			✓	
12	Ilustrasi musik (efek sound) mendukung saat pembelajaran berlangsung				✓
13	Tampilan animasi pembuka				✓
14	Ketepatan animasi pembuka				✓
15	Keefektifan video sebagai media pembelajaran			✓	
16	Kemudahan dalam penggunaan media			✓	
17	Kemudahan dalam menyimpan media				✓
18	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓
19	Isi video mudah dipahami				✓
20	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa				✓

c. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan ditandai tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran untuk dapat diuji cobakan di Sekolah yang dituju.

(✓) Layak

() Tidak layak

() Layak digunakan dengan saran

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Rini Puspita Sari, S. Pd
NIP 19750618 200604 2 006

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

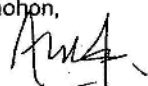
Kepada Yth,
Bapak/ Ibu : Afif Ghurub Bestari, S.pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan Dengan Rencana Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
Dengan ini saya,
Nama : Anindita Agustania
NIM : 07513241031
Program studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenaan memberikan validasi ahli materi terhadap instrumen TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen, dan draf instrumen penelitian.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2014
Pemohon,



Anindita Agustania
NIM.07513241031

Kaprodi Busana



Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

Mengetahui:
Pembimbing TAS



Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

Nama Pelajaran : Promosi Dinamis
Kelas Semester : XII/5
Standar kompetensi : Penataan / Promosi Dinamis
Peneliti : Anindita Agustania
Ahli Materi : Afif Ghurub Bestari S. Pd

A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari kelayakan aspek materi, saran, kesimpulan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut :

SB : Sangat baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Contoh:

No.	Ketepatan Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan silabus				√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√	

5. Kesimpulan dan saran dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Kelayakan materi

No	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan silabus			✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi				✓
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar			✓	
5	Kebenaran materi sudah tepat			✓	
6	Kelengkapan materi				✓
7	Materi disusun secara berurutan				✓
8	Materi disusun secara sistematis serta spesifik			✓	
9	Materi ditulis dengan bahasa baku			✓	
10	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas				✓
11	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi			✓	
12	Disertai dengan keterangan yang mudah dipahami				✓
13	Ilustrasi musik mendukung saat pembelajaran				✓
14	Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran				✓
15	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti				✓
16	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			✓	
17	Penyajian materi telah runtut				✓
18	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi			✓	
19	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan				✓
20	Mudah dipahami secara keseluruhan				✓

C. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan ditandai tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran untuk dapat diujicobakan di Sekolah yang dituju.

(✓) Layak

() Tidak layak

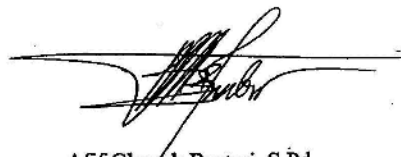
() Layak digunakan dengan saran

Saran:

lebih presisi dan tingkat pemahaman siswa.

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Afif Ghurub Bestari, S.Pd
NIP. 19700523 200501 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

Kepada Yth,
Bapak/ Ibu : Sri Estiningsih, S.pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan Dengan Rencana Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
Dengan ini saya,
Nama : Anindita Agustania
NIM : 07513241031
Program studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenaan memberikan validasi ahli materi terhadap instrumen TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen, dan draf instrumen penelitian.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2014
Pemohon,


Anindita Agustania
NIM.07513241031

Kaprodi Busana

Mengetahui:
Pembimbing TAS



Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630610 198812 2 001



Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

Nama Pelajaran : Promosi Dinamis
Kelas Semester : XII/5
Standar kompetensi : Penataan / Promosi Dinamis
Peneliti : Anindita Agustania
Ahli Materi : Sri Estiningsih S. Pd

A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari kelayakan aspek materi, saran, kesimpulan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan di bawah ini dengan member tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut :
SB : Sangat baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Contoh:

No.	Ketepatan Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan silabus				√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√	

5. Kesimpulan dan saran dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Kelayakan materi

No	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan silabus				✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
3	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi				✓
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
5	Kebenaran materi sudah tepat				✓
6	Kelengkapan materi				
7	Materi disusun secara berurutan				✓
8	Materi disusun secara sistematis serta spesifik			✓	
9	Materi ditulis dengan bahasa baku			✓	
10	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas				✓
11	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓
12	Disertai dengan keterangan yang mudah dipahami				✓
13	Ilustrasi musik mendukung saat pembelajaran				✓
14	Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran			✓	
15	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti				✓
16	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			✓	
17	Penyajian materi telah runtut				✓
18	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi				✓
19	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan				✓
20	Mudah dipahami secara keseluruhan			✓	

C. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan ditandai tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran untuk dapat diujicobakan di Sekolah yang dituju.

(✓) Layak

() Tidak layak

() Layak digunakan dengan saran

Saran:

Pada materi tipe penataan Dirumahnya terlalu padat
akan lebih baik dijelaskan atau diberi gambar / Foto
satu persatu

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Sri Estiningsih, S.Pd
NIP 19760422 200801 2 008

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

Kepada Yth,
Bapak/ Ibu : Rini Puspita, S.pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan Dengan Rencana Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
Dengan ini saya,


Nama : Anindita Agustania
NIM : 07513241031
Program studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenaan memberikan validasi ahli materi terhadap instrumen TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen, dan draf instrumen penelitian.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2014

Pemohon,


Anindita Agustania
NIM.07513241031

Kaprodi Busana



Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

Mengetahui:
Pembimbing TAS



Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

Nama Pelajaran : Promosi Dinamis
Kelas Semester : XII/5
Standar kompetensi : Penataan / Promosi Dinamis
Peneliti : Anindita Agustania
Ahli Materi : Rini Puspita S. Pd

A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari kelayakan aspek materi, saran, kesimpulan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan di bawah ini dengan member tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut :
SB : Sangat baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
Contoh:

No.	Ketepatan Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan silabus				√
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√	

5. Kesimpulan dan saran dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

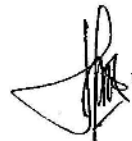
.....

.....

.....

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Rini Puspita Sari, S. Pd
NIP 19750618 200604 2 006

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

Kepada Yth,
Bapak/ Ibu : Sri Estiningsih, S.pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
di Fakultas Teknik UNY

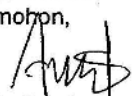
Sehubungan Dengan Rencana Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
Dengan ini saya,

Nama : Anindita Agustania
NIM : 07513241031
Program studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenaan memberikan validasi ahli media terhadap instrumen TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen, dan draf instrumen penelitian.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2014
Pemohon,


Anindita Agustania
NIM.07513241031

Kaprodi Busana

Mengetahui:
Pembimbing TAS



Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630610 198812 2 001



Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

Nama Pelajaran : Promosi Dinamis
Kelas Semester : XII/5
Standar kompetensi : Penataan / Promosi Dinamis
Peneliti : Anindita Agustania
Ahli Media : Sri Estiningsih, S.Pd

A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari kelayakan aspek materi, saran, kesimpulan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut :
SB : Sangat baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Contoh:

No.	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓	

5. Kesimpulan dan saran dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Kelayakan media

No	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓
3	Ketepatan pemilihan warna teks				✓
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca			✓	
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)				✓
6	Kejelasan bentuk gambar			✓	
7	Ketepatan pemilihan gambar				✓
8	Kejelasan pemilihan cuplikan video				✓
9	Ketepatan pemilihan warna pada background				✓
10	Keserasian warna tulisan dengan warna background			✓	
11	Ketepatan pemilihan musik pengiring			✓	
12	Ilustrasi musik (efek sound) mendukung saat pembelajaran berlangsung				✓
13	Tampilan animasi pembuka				✓
14	Ketepatan animasi pembuka				✓
15	Keefektifan video sebagai media pembelajaran				✓
16	Kemudahan dalam penggunaan media				✓
17	Kemudahan dalam menyimpan media				✓
18	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓
19	Isi video mudah dipahami				✓
20	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa				✓

c. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan ditandai tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran untuk dapat diuji cobakan di Sekolah yang dituju.

(✓) Layak

() Tidak layak

() Layak digunakan dengan saran

Saran:

Akari sangat baik jika pada materi Teknik
Peragaan = pose, teknik berjalan, blocking & perjas
lagi. Karena & aktif pelajaran siswa akan memprak-
tekan Promosi Dinamis Dimana siswa juga berperan
sebagai peragawati. Dan dalam Promosi Dinamis yg
Paling penting adalah pada saat peragawati berjalan.

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Sri Estiningsih, S.Pd
NIP 19760422 200801 2 008

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran :

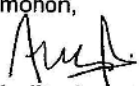
Kepada Yth,
Bapak/ Ibu : Prapti Karomah, M. Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan Dengan Rencana Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
Dengan ini saya,
Nama : Anindita Agustania
NIM : 07513241031
Program studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenaan memberikan validasi ahli media terhadap instrumen TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen, dan draf instrumen penelitian.


Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2014
Pemohon,


Anindita Agustania
NIM.07513241031

Kaprodi Busana

Mengetahui:
Pembimbing TAS


Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630616 198812 2 001


Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

Nama Pelajaran : Promosi Dinamis
Kelas Semester : XII/5
Standar kompetensi : Penataan / Promosi Dinamis
Peneliti : Anindita Agustania
Ahli Media : Prapti Karomah, M.Pd

A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari kelayakan aspek materi, saran, kesimpulan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut :

SB : Sangat baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Contoh:

No.	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓	

5. Kesimpulan dan saran dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Kelayakan media

No	Komponen	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓	
3	Ketepatan pemilihan warna teks			✓	
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca				✓
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)			✓	
6	Kejelasan bentuk gambar				✓
7	Ketepatan pemilihan gambar			✓	
8	Kejelasan pemilihan cuplikan video			✓	
9	Ketepatan pemilihan warna pada background			✓	
10	Keserasian warna tulisan dengan warna background				✓
11	Ketepatan pemilihan musik pengiring			✓	
12	Ilustrasi musik (efek sound) mendukung saat pembelajaran berlangsung				✓
13	Tampilan animasi pembuka			✓	
14	Ketepatan animasi pembuka			✓	
15	Keefektifan video sebagai media pembelajaran			✓	
16	Kemudahan dalam penggunaan media				✓
17	Kemudahan dalam menyimpan media			✓	
18	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan			✓	
19	Isi video mudah dipahami			✓	
20	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa				✓

c. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan ditandai tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran untuk dapat diuji cobakan di Sekolah yang dituju.

(✓) Layak

() Tidak layak


() Layak digunakan dengan saran

Saran:

1. Model dalam video diganti
2. Tulisan / teks dalam video diperjelas.
3. Menambah contoh pose.
4. Materi disesuaikan dengan silabus.

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Prapti Karomah, M.Pd
NIP. 19501120 197903 2 001

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI



Peneliti saat menjelaskan cara penggunaan video pembelajaran promosi dinamis di depan siswa kelas XII program keahlian busana butik SMK N 1 Pengasih



Peneliti saat mempresentasikan video pembelajaran promosi dinamis di depan siswa kelas XII program keahlian busana butik SMK N 1 Pengasih



Para siswa kelas XII program keahlian busana butik saat mengisi angket untuk penilaian kelayakan video pembelajaran promosi dinamis

LAMPIRAN 7

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Nomor : 1647/H34/PL/2014

22 Mei 2014

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Biro Adm. Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
- 3 . Bupati Kabupaten Kulonprogo c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulonprogo
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Kulonprogo
- 6 . Kepala SMK Negeri 1 Pengasih

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih . bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Anindita Agustania	07513241031	Pend. Teknik Busana - S1	SMK Negeri 1 Pengasih

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Noor Fitrihana, ST, M.Eng.

NIP : 19760920 200112 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Mei 2014 s/d selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I

Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 0014

Tembusan :
Ketua Jurusan



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814
(Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/577/5/2014

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **1647/H34/PL/2014**
Tanggal : **22 MEI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJUJUKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **ANINDITA AGUSTANIA** NIP/NIM : **07513241031**
Alamat : **FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK N 1 PENGASIH**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **23 MEI 2014 s.d 23 AGUSTUS 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyampaikan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyampaikan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan ditubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **23 MEI 2014**
An Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Nomor : 1647/H34/PL/2014

22 Mei 2014

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Ka. Biro Adm. Pembangunan Setda DIY
2. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
3. Bupati Kabupaten Kulonprogo c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulonprogo
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Provinsi DIY
5. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Kulonprogo
6. Kepala SMK Negeri 1 Pengasih

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Anindita Agustania	07513241031	Pend. Teknik Busana - S1	SMK Negeri 1 Pengasih

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Noor Fitrihana, ST, M.Eng.

NIP : 19760920 200112 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Mei 2014 s/d selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I

Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 0014

Tembusan :
Ketua Jurusan



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 2, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00502/V/2014

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/REG/v/577/5/2014, TANGGAL: 23 MEI 2014, PERIHAL: IZIN PENELITIAN

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Diizinkan kepada : **ANINDITA AGUSTANIA**
NIM / NIP : 07513241031
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROMOSI DINAMIS DI SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Lokasi : **SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Waktu : 23 Mei 2014 s/d 23 Agustus 2014

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di: Wates
Pada Tanggal : 23 Mei 2014



Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Kulon Progo
5. Kepala SMK N 1 Pengasih Kab. Kulon Progo
6. Yang bersangkutan
7. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH

Jl. Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com website : <http://www.smkn1pengasih.net/>



SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.41.462

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. TRI SUBANDI, M.Pd.
NIP : 19630327 198703 1 011
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ANINDITA AGUSTANIA
NIM : 07513241031
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran
Promosi Dinamis di SMK N1 Pengasih
Waktu Penelitian : 23 Mei s.d. 28 Mei 2014

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian sesuai dengan judul pada SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 28 MAY 2014
Kepala



Drs. TRI SUBANDI, M.Pd.
Pembina, IV/a
NIP 19630327 198703 1 011

PERNYATAAN KESEDIAAN MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN

NOMOR : 070.2 /00502/V/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

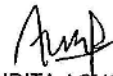
Nama : ANINDITA AGUSTANIA
NIM / NIP : 07513241031
Instansi/PT : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Dengan ini menyatakan kesediaan kami untuk menyerahkan hasil **riset/penelitian** kepada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

Pernyataan kesediaan ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari **ijin penelitian** yang kami lakukan di wilayah Kabupaten Kulon Progo.

Wates, 23 Mei 2014

Yang menyatakan



ANINDITA AGUSTANIA